DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SOFT

2. ÅRGANG NR. 5 SEP. - OKT. 1986 PRIS KR. 29.85

TAST DEM SELV IND:
PROGRAMMER TIL
AMSTRAD, SPECTRUM
OG COMMODORE

18-årig i månedens interview

"SÅDAN BLEV JEG MILLIONÆR PÅ AT SKRIVE SPIL"

20 SIDER MED DE NYE SPIL

KÆMPE KONKURRENCE

SOFTWARE PROJECTS

DRAGON'S LAIR®

OWNED BY MAGICOM INC. AND USED BY PERMISSION

DRAGONS LAIR ER NU KLAR COMMODORE 64

Laser-video spillet som har fået folk til at stå i kø ved spillemaskinerne, kan nu fås til din Commodore 64.
Ved hjælp af en helt ny loading teknik er det lykkedes at få den uforkortede spillehals version til at være i en Commodore 64.
Få dit livs oplevelse – et spil som sætter nye grænser – grafik og handling helt i top.
Dragons Lair i den originale uforkortede udgave er hos din sædvanlige SuperSoft forhandler lige nu!!!

C 64 bånd kr.: **198,-**

disk: **275,-**

Import:

Super Soft

SOFT

Næste nummer af SOFT udkommer den 23. oktober



Tæt på de fedeste arcade-games.



Spilleautomaterne har også grafik lavet på den "gammeldaws" måde, altså uden laservideo. Alligevel er computergrafikken pæn at se på.

Så er det med at kridte dine Adidas og stå fast: Du har endnu engang slået op i et nyt nummer af Danmarks eneste softwaremagasin. Tæt pakket med alt det bløde til savlende joystickjunkies som dig selv.

Der har været rygter fremme om, at games er "yt". Det siger PC-folket, der sidder med deres IBM-kompatible og ikke vil indrømme, at de efter arbejdstid bliver lige så spil-gale som selv de værste 64'er-freaks. Det er typerne, der har joysticket godt gemt i nederste skrivebordsskuffe og piratdisketterne skjult i inderlommen. Alligevel siger de officielt, at spillene er færdige. At de er out, og at computerne kun skal bruges til alt det åhh-så keeedelige.

Vi kan ikke gi' dem ret, vel? Og hvis der skulle være det mindste gran sandhed i deres vilde vås, hvorfor laves der så flere spil end nogensinde før? Hvorfor satte denne sommer så rekord for en lavsæson i salg af computerspil i Danmark? Og hvorfor går Danmarks eneste software-magasin frem i oplag?

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Claus Leth Jeppesen
Lars Merland
Christian Martensen
Kasper Vad
Christina Perrier
Bjørn Christ
Lars Andersen
Lars Korsager
Palle Arentoft
Morten Christensen
Michael Christensen

Annoncer:
Lars Merland,
Dansk Selektiv Presse
tlf. 01-113283

Abonnement:
Tlf. 01-912833

Layout:
Thomas W. Bødker

Produktion:
Haslev Fotosats
Thomas W. Bødker
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Tobisch Fotografi

Distribution:
DCA,
Avispostkontoret

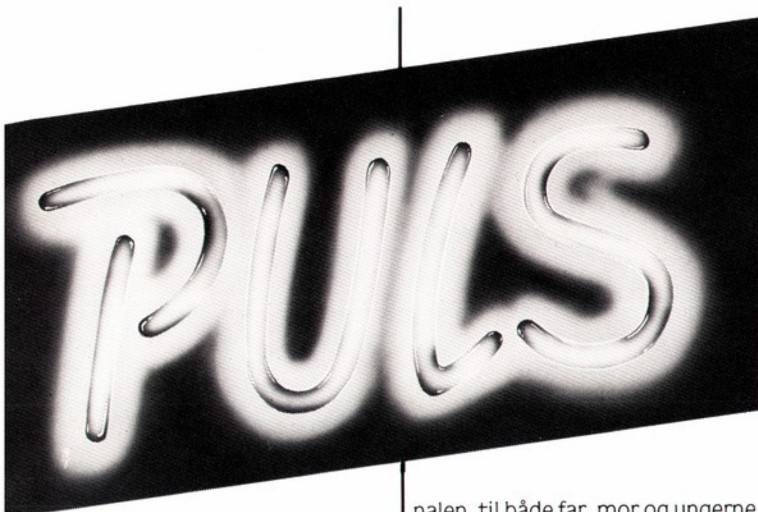
Redaktion:
"SOFT"
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-912833
Postgironr. 9 40 60 77

Et årsabonnement koster kr. 164.-

Spørgsmål vedr. programmer i "SOFT" bedes rettet til programekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-912833.

Spil testet i "SOFT" findes ofte til andre computere end netop det mærke, de er testet på. Her kan udførelsen og detaljer dog variere, hvorfor karaktererne givet kun gælder for det spil, i den udførelse, det er testet på den angivne maskintype.
Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer. Et 11-tal til f.eks. Spectrum er derfor ikke det samme som til f.eks. Amstrad, hvor sidstnævnte vil være mærkbart bedre.
Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere o.a.

ISSN-nummer:
0109-9523



"SOFT PULS" er igen på pletten med en flok sider pakket med de seneste, fedeste, sjoveste og mest varme og de helt klare aktuelle. Kort sagt: Morten Strunge Nielsen, Henrik Bang og Rasmus Kirkegård Kristiansen banker op med "råt kød" fra by og fra land!

DET ER ALFA OG OMEGA

England er landet for software. Vores britiske venner hælder spandevis af spil ud over landegrænserne og blandt de allermest produktive finder vi **Alfa Omega**, et softwarehus i **CRL-gruppen.**
Senest har de lanceret **Decorating Blues**, et arcade-spil til Sinclair Spectrum. Spillet kræver, du har håndelag for at male, så læg bare dine fise-fornemme fornemmelser på hylden med det samme. Overalt på de 40 levels er grimme uhyrligheder, der vil gøre livet grumt for dig, du stakkels maler.
Mere nyt fra Alfa Omega er Spectrum-spillet **Summer Santa.** Her agerer du **Julemanden** himself, og det går ikke stille af. Den kære nissefar er nemlig kommet forkert ud af sengen, har set forkert i kalenderen og lander med sine rensdyr i juli måned. Du skal nu aflevere gaver, men pust og støn - der er fare på færde. Ligesom i **Santa's Grotty** fra softwarehuset **Microdeal**, vil der også her være flydende dimser til at gøre livet surt.
Både **Summer Santa** og **Decorating Blues** koster 39.95, så forvent nu ikke det helt store, kære joystick-vrider.

BRÆTSPIL PÅ DIN DATAMAT

Godt nyt til alle familier med hjemmehyggen og computerinteressen i behold: **Trivial Pursuit** er lavet om til datamaten og lanceres i **London** i oktober.
Spillet er en computerudgave af brætspillet Trivial Pursuit, et af verdens mest solgte familiespil. Den henvender sig, ligesom originalen, til både far, mor og ungerne og er et spil, hvor der skal gættes spørgsmål i stor stil.
I Danmark blev den oprindelige version ikke så succesfuld, selv om interessen i følge importøren **Brio-Scanditoy** var stor. Verden over har 70 millioner familier imidlertid købt spillet, og **Domark** satser stærkt på succes med også computerversionen. For det er nemlig Domark, der står bag. De har købt markedsføringsrettighederne af udviklingsholdet **ODE**, og det lover godt. ODE har tidligere bragt både **Titanic** og **Macbeth** til computeren, selv om de heller ikke i de tilfælde selv markedsførte dem.

100.000 BILLARD-SPIL

Der er altid nogen, der skal overdrive. Men alligevel: **CDS Software** har fundet vinder-opskriften med deres "Snooker"-spil, der er produceret i ikke mindre end otte versioner - Amstrad, Commodore 64, Commodore C16, Spectrum, QL, Atari XE, BBC og Electron. Som om det ikke var nok, planlægger de nu lanceringer for MSX, Einstein, Atari ST og Apple II.
Men opskriften er der altså. For indtil nu har **Steve Davis Snooker**, som spillet hedder, solgt over 100.000 eksemplarer på verdensplan. **Giles Hunter**, administrerende direktør hos CDS, er glad for tallet og siger, vi kan forvente flere lignende spil fra **CDS** (ikke at forveksle med **CRL**, de to er faktisk konkurrenter).

14-ÅRIG MED TALENTER

Han hedder **Paul Hargreaves.** Er englænder og 14 år. Bag sig har han succes-spillet **Glass** til Spectrum. Et spil, der på lyntid vakte opsigt for sin fantastiske grafik og sit fede game-play.
Quicksilva stod i sin tid bag, og det gør de stadig. Spillet er nemlig nu også lanceret til Amstrad, så måske vi kort burde gentage handlingen:
Fjenden har bygget tre byer, åbenbart lidt for tæt på dig. Din opgave er at slippe igennem deres forsvarsværker og ødelægge de tre fjendebyer - dine efterkommeres levevilkår hænger nu i dine hænder. Kort fortalt er det bare et fedt shoot'em-up for alle, der drømmer om en fremtid som luftpilot. Se at komme i gang.

HER ER MOTOR-CYKEL-SPILLET FRA USA

Activision, kendt for næsten alt mellem himmel og jord (dog nok mest **Hacker**), lancerer i disse dage **Motorcycle.** Spillet er fra USA og en vaskeægte motorcykel-simulator. Rygter har det, spillet minder om **Fast Tracks**, også et Activision-bånd, men her bare på motorcykel. **Erik Gundersen**, watch out. Spillet er til C64/128 og vil i Danmark koste knap 200 kroner.

SHOGUN PÅ DIN AMSTRAD

Virgin Games har altid haft en flot stjerne hos Amstrad-ejerne. For selvom det engelske firma, der også driver forretninger, pladeselskaber og et flyselskab tværs over Atlanten, kun har lavet to spil til Amstrad, har kvaliteten begge gange været helt super. Grafikken fra **Virgin** er i top og spillene gode. Derfor var det med store forventninger, de engelske Amstrad-ejere fornylig modtog **Shogun**, Amstrad-spil nummer tre fra koncernen. I spillet agerer du hovedpersonen fra både film og bog af samme navn, og selvom der både er mixet lidt action-scener og slige sager op, følger spillet i bund og grund samme linjer som Virgins to tidligere Amstrad-games: **Sorcery** og **Strangeloop.**
Hos Virgin, som "SOFT" først på året omtalte i en London-rapport, går der allerede rygter om en **Shogun II.**

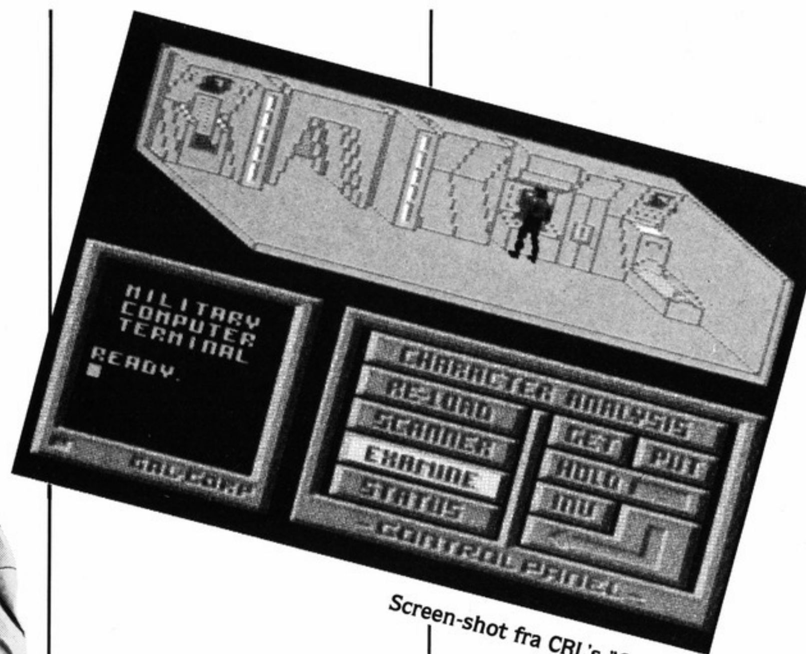
HER ER HERCULES

Alfa Omega sprøjter også spil ud til Commodore 64. Et af dem er baseret på de gamle græske guder og hedder **Gods & Heroes.** Her er du **Hercules**, helten naturligvis, og skal gå gennem mere end 100 skærme i bedste platformsspilstil. Alt imens skal du lige undgå et par tusinde dæmoner, som findes mellem grafikvæggene. Men mere røber vi heller ikke.
Det gør vi derimod om et nyt "hot" spil fra moderselskabet, **CRL.** Det er **Cyborg**, et spil, hvor du selv er en blanding mellem mand og maskine. Med andre ord: En robot med menneskelige egenskaber eller et menneske, med kræfter og udholdelsesevne som en robbot. Du kan bl.a. se i mørket og din IQ stryger lige til tops selv i Mensa: 198! Du er to meter høj og vejer 102 kg.
Med Cyborg har CRL rodet sig ud i problemer med det danske firma

Pas på, når du leger med gensplejsning. Sådan noget her sker, når man ikke er forsigtig.

Kele-Line, der har lavet et spil af præcis samme navn. Kele-Lines spil har vi som verdens første datablad testet i dette nummer af "SOFT", og det vil i september måned blive markedsført af firmaet **Mastertronic.** Prisen bliver herhjemme 59,85, oplyser Kele-Line's **Keld Jensen,** Slangerup.

Da CRL-spillet af samme navn udkommer samtidig, sker der problemer, så en af firmaerne er tvunget til at skifte navn på spillet. Hvilket vides endnu ikke, men om **Kele-Line/Mastertronic** løber af med sejren, er tvivlsomt.



Screen-shot fra CRL's "Cyborg".

SPILLEPIND I PORSCHE-DESIGN

"Turbo" sagde det, og så var det gamle **Quickshot II** forsvundet fra markedet. Erstattet af den nye **Quickshot II Turbo Deluxe,** som efterfølgerens fulde navn er.

Quickshot II Turbo Deluxe er designmæssigt Årets Stick. Dette joystick ligner et levn fra designlaboriet hos **Porshe,** og leveres i en skrigende høj-rød glans. På siden ligger et par brede, riflede gummiklodser og det hele er affjedret på fire store "radialdæk". Rå udblæsning!

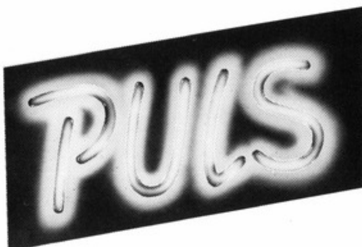
Prisen er 198.- kroner fortæller **Overgård-Andersen** (01-423000) som endvidere kan afsløre, at joysticket ligger klar hos forhandlere landet over fra og med slutningen af september.

Indeni er teknikken forbedret i forhold til Quickshot II, der ifølge firmaet er verdens mest solgte joystick. I basen ligger nemlig hele fire microswitches.

Vi havde nær sagt GTI.



Frækt design på Quickshot II



STADIG DRØN I SPECTRUM

Spectrum-ejerne er de uheldige, der ikke kan slutte joystick til maskinen uden først at skulle investere i et joystick interface. Men har de først det, er sengetiden helt glemt. Så bliver der nemlig spillet hele natten på alle de nyeste games.

Ultimate har nu smidt endnu et af deres tredimensionelle programmer på markedet. Navnet er **Pentagram,** og det byder ikke på de store overraskelser. **Sabremanden** er der nemlig igen (kendt fra **Knight Lore, Nightshade** og **Alien 8,** hvor han blev udstyret med rumdragt). Grafikken holder Ultimate-standarden, altså helt i top.

EFTER-FØLGER PÅ EFTER-FØLGER PÅ...

Melbourne House er også hoppet på Part II-vognen. **Exploding Fist II - Return of the Legend** var oprindelig tænkt som noget, der skulle ligge under sidste års juletræer, men først nu er spillet endeligt klart. I **Exploding Fist II** bliver du udstyret med våben og skal udkæmpe drabelige slag mod overseje pixel-modstandere.

Domark skal heller ikke overses, når vi snakker om efterfølgere. De lancerer nemlig nu **Eureka II,** der som forgængeren har en præmie på 25.000 pund (over 300.000 kroner) til den første i verden, som fuldender eventyret.

For at det ikke skal være helt løgn, er nu også et nyt **James Bond** spil på vej fra Domark. Det er **Live And Let Die,** der står for skud dennegang og vi håber, resultatet bliver bedre end sidste Bond-udspil.

Fra **The Edge** er **Fairlight II** noget af det allervarmeste, du kan finde på Spectrum-scenen netop nu. Det er lige kommet på gaden, og er efterfølgeren til **Fairlight,** årets spil 1985 i England. Forfatteren er **Bo Janeborg,** og hvis navnet lyder nordisk, kan vi fortælle, han da også er en gæv **Malmø**-gut med begge ben på jorden. Han er især vild med at lave efterfølgere til spil...

Activision og **Electric Dreams** er også med på "spøgen". De har i hvert fald fået computer-rettighederne på **Alien II** og **Ghostbusters II**-spillene. Men pas hvad du køber! Det skulle ikke undre et vist snuser-team, hvis nogle af firmaerne skred i efterfølgerne!

JAGTEN PÅ DEN FORSVUNDNE FAR

Hold et vågent øje med det engelske softwarehus **Hewson.** De har på det seneste haft enorm succes både på Commodore og Spectrum-fronten. C64-ejere kan glæde sig over sejre **Uridium** og lokomotivspillet **Southern Bell,** mens Spectrum-ejerne for tiden flipper ud over **Quazatron** og **Pyracurse.**

Pyracurse foregår tilbage i 1930'erne og er forlagt til en grav inde midt i Sydamerikas allertætteste jungle. Den berømte arkæolog **Sir Pericles Pemberton-Smythe** er forsvundet under udforskningen af graven for en gammel gud. Nu er **Daphne,** hans datter, taget ud for at finde ham sammen med professor **Robert Kite,** reporteren **Legless O'donell** og hunden **Frozbie.**

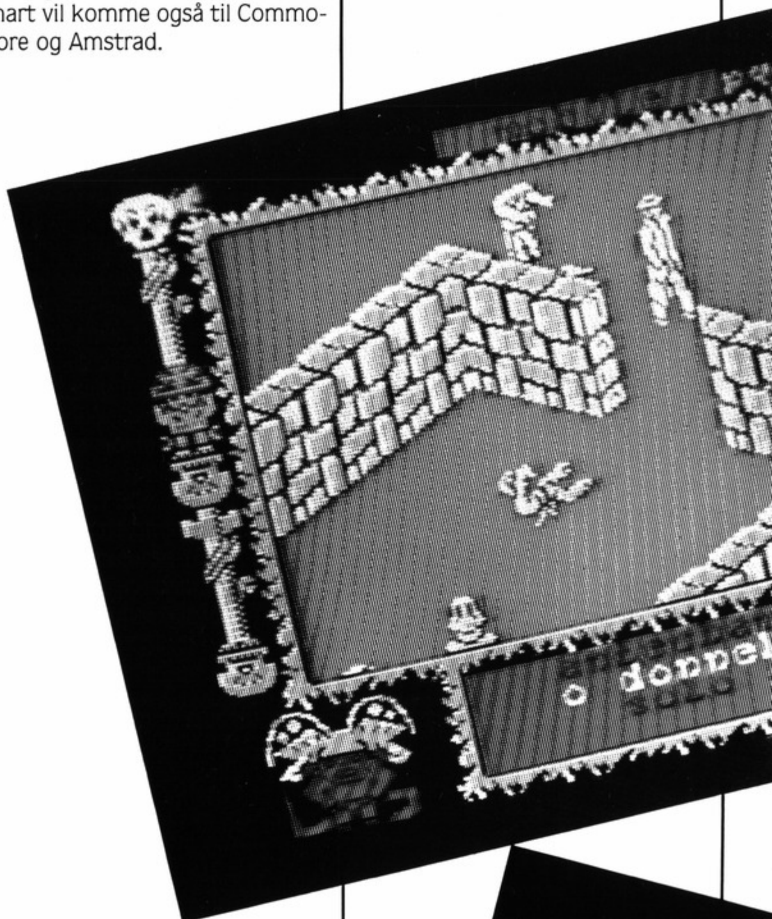
Hver person har sin egen stil. Daphne er en rigtig dame (hvem andre ville fise rundt midt i junglen med en solparaply?). Hun er naturligvis også ung og smuk, men ikke særlig stærk. Og så besvimer hun på de mest uheldige steder.

Professor Kite er heller ikke nogen Tarzan, men hans hjerne fejler ingenting. Og den garvede O'Donell er en vaskeægte reporter af den gamle heman-type fra 30'erne. Han har hang til de våde varer -nej, ikke danske vand, men noget, der er "justeret" med karamelfarve!

Hunden Frozbie er en rigtig arkæologhund, hvis store lidenskab er at grave rundt i alt muligt skidt og skrammel.

Når du spiller Pyracurse, står det dig på ethvert tidspunkt frit at vælge, hvilken karakter, du vil have styringen over. Hvem du end styrer skal holde samling på rejseselskabet. I spillet er grafikken lækker og i 3D, mens antallet af rum ligger på omkring de 250.

Vi giver **Pyracurse** 10 i pris/kvalitet og håber, denne bestseller snart vil komme også til Commodore og Amstrad.



NYT KONCEPT FRA MELBOURNE

Softwarehuset **Melbourne House** er atter ude med bestseller-fiskestangen. **Redhawk** til Commodore, Amstrad og Spectrum er nemlig på gaden.

Du spiller **Kelvin,** der efter et mindre hospitalsophold finder ud af, han ikke helt er sig selv: Når han udbryder "KWAH", ændrer hele hans person sig nemlig temmelig radikalt. Fra at være den almindelige almindelighed med det almindelige navn Kevin, bliver han til superhelten Redhawk. Som revet ud af en **DC Comics.**

Han skal nu forhindre det lokale A-Kraft værk i at blive sprængt i små stumper, og selve udførelsen af spillet er helt anderledes fra, hvad vi tidligere har set.

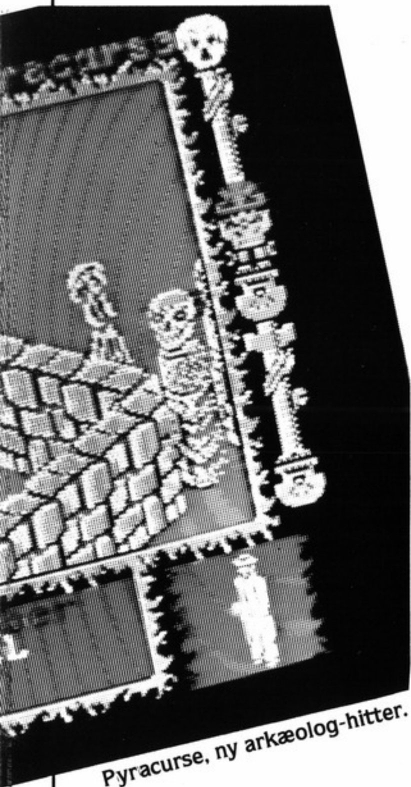
Al handling ses i strips a la tegneseriernes tre billeder, du ser i avisen. Selvom **Redhawk** er svær at klassificere, må det blive som interaktiv tegneserie. Spillet tiltaler både arcade- og adventure-freaks som en ny og god ide. Vores egne anmelder-aber var helt bananes med.



Spil med i tegneserie.

DAMER PÅ DATAMATEN

I England har **Samantha Fox Strip Poker** vakt så megen røre, at flere af computerbladene derovre har nægtet at anmelde det. **"Sam"** som den barmfagre model kaldes i daglig tale, har åbenbart en enorm effekt, for andre blade har sagt nej-tak til helsidesannoncerne for spillet. Alligevel tager de selvsamme magasiner gerne imod annoncer for voldsorgier i stil med **Rambo** og **Friday the 13th**-spillene.
Nu vi er på skandalernes domæne, skal det nævnes, at US Gold har fået lidt problemer med spillet **Legend of the Amazon Women.** Udlandet har farve-annoncerne for amazonernes kvinder efterkommet en pæn portion forældreharme på grund af de kære damers knapt så respektable beklædningsgenstand. For at sige det ligeud: Du kan se ting, man ellers ikke får lejlighed til i computerannoncer. Selve spillet går ud på, at de vilde kvinder i junglen slår hinanden ned med store køller, men kvaliteten er elendig og spillet jævnt kedeligt.


Pyracurse, ny arkæolog-hitter.

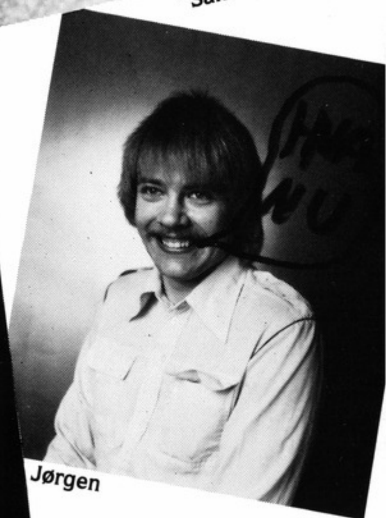

"Sam" er i knibe nu.

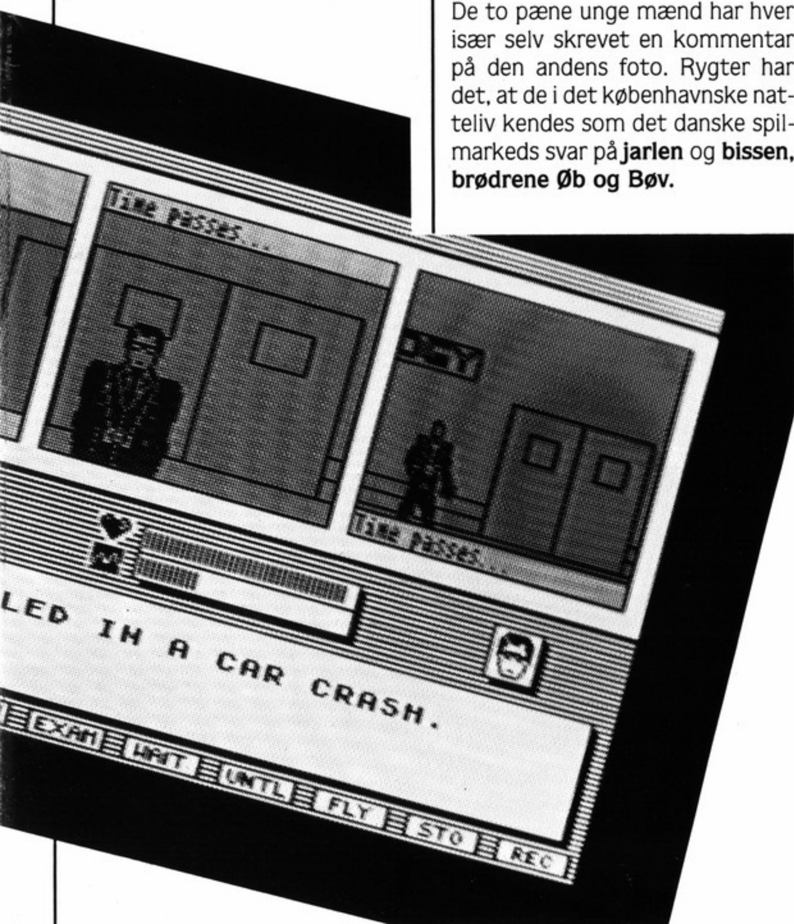
DE RINGER VI SPILLER

Som de første danske blad nogen sinde kan "SOFT" her afsløre billederne af bagmændene i den danske spilmølle. De to nydelige unge herrer er **Lars** og **Jørgen** fra **Quicksoft,** en af Danmarks software-importører. Deres job er at telefonere spillene hjem fra producenterne i England og videre til de danske forhandlere, så de sidste nye spil ligger på hylderne i løbet af "no time". Og faktisk ser de ud til at hygge sig gevaldigt i jobbet som skaffere.
De to pæne unge mænd har hver især selv skrevet en kommentar på den andens foto. Rygter har det, at de i det københavnske natteliv kendes som det danske spilmarkeds svar på **jarlen** og **bissen, brødrene Øb og Bøv.**



Lars


Jørgen



VIKING

Så kort kan det siges. Og så kort siger den fra bladene så kendte **Keld Jensen,** Slangerup, det da også. Hans unge programmør-hold planlægger nemlig at lancere et spil i England under titlen **Viking.** Spillet, der sandsynligvis bliver markedsført af **Durell,** er en **Rambo**-kopi.
- Bare bedre, siger testholdet i det nordsjællandske. I spillet scroller skærmen over et stort areal og i stedet for **Rambo** i en jungle, er du viking-fører i fjendeland et sted i Norden. Ellers er forskellen lille.

KÆRT BARN HAR MANGE NAVNE

Selvsamme **Keld Jensen, Keleline,** har haft navneproblemer på det engelske marked for nylig. Til **Durell** har det danske udviklingshold nemlig lavet et spil om nedsmeltning i en atomreaktor, men navnet har svært ved. Først var det meningen, spillet skulle hedde **China Syndrome,** men da man var bange for copyright problemer med et filmselskab (filmen af samme navn med bl.a. **Jane Fonda,** dansk titel "Kinasyndromet"), måtte navnet ændres i sidste øjeblik.


Dansk spil med navne-problemer. Kan du læse det?

navnet ændres i sidste øjeblik. Da det var i dagene med Tjernobylulykken, blev spillets navn ændret til **Tjernobyl.** Men da de engelske marketingsfolk fandt dette lige en tand for skrapt, blev man enige om navnet **Meltdown** ("Nedsmeltning"). Troede man da.
Lige indtil et konkurrerende firma, **Alligata,** begyndte at indrykke annoncer for et spil, de kaldte.. - **Meltdown!**
I dag er navnet ændret. For fjerde gang. Spillet, der er ved at være så godt som færdigprogrammeret, hedder nu **Chain Reaction** ("kæde-reaktion"). Om vi kan være sikre på det, er en anden snak, for måske den kære **Donna Summer** bliver til en mopset strigle, når hun finder ud af, at Kele-Line har sakset titlen fra et af damens storhits. Hvorom alt er: Navne er noget værre noget, så hvorfor ikke gøre som ved en af tidligere tiders udlistninger: Spillets navn var Navnløs!

SIDSTE NYE EFTER BZ'ERE

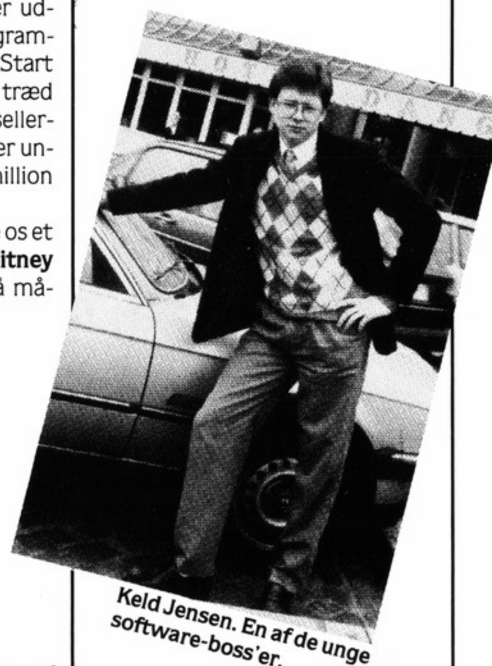
Paul Hargreaves, den unge programmørhest i Quicksilva-stalden, er en foretagsom ung herre - han kan mere, end du først tror. **Tantalus** er noget af det nyeste fra knægtens hånd og passer til din Spectrum. Efter sigende er Tantalus et fedt arcade-action spil med sensationel grafik i bedste **Glass**-stil. Og handlingen? Du er herre over en **Spike,** en såkaldt **Punkoid** (det sidste nye efter **BZ'ere**). Spike er blevet sendt på snigmordsopgave og skal forcere et stort fort (fortcere?!). Han er nødt til at finde og aktivere 32 låseenheder, der hver især vil åbne endnu en ny dør på vejen til centrum af fortets labyrint-gange. Når det er overstået, skal "Spiky-boy" finde og totalskade fjenden.
Der er i Tantalus 1024 forskellige skærme og kortlægges de, fylder de samlet 16 fod i bredden og 10 i højden.
Som skrevet står er Paul Hargreaves kun 14. OK, vi har da hørt om superbabyer, der leger med computere, men alligevel - at skrive hitspil som 14-årig er ret fantastisk. Vennerne i skolen kalder den unge programmør for "Bestseller Paul". Der er noget at leve op til, gutter.

BLIV SELV SUPER-PROGRAMMØR

Måske du alligevel selv får chancen for at gå **Paul Hargreves, Chris Gray** og alle de andre unge millionær-programmører i bedene. **The Arcade Creator,** som vi omtalte i sidste nummer af "SOFT", er nemlig kommet til både Commodore, Spectrum og Amstrad nu. I serien findes også **Battle Creator** og **Music Creator.** Fælles for dem alle er, at du uden at vide det mindste om programmering kan lave dine egne professionelle spil ved at svare på nogle enkle spørgsmål i programmet.
For at bevise, The Arcade Creator var nem at arbejde med for alle, satte **Argus Press Software** (firmaet bag) en række "absolute beginners" til at tæske løs på putterens taster. Ingen af dem havde det mindste forstand på programmering, men skal vi tro Argus Press Software, havde alle i løbet af kort tid lavet deres egne professionelle spil. Det eneste, du åbenbart behøver, er en vild fantasi, der kan fostre fede spil-ideer.
Arcade Creator er en direkte konkurrent til **Game Maker,** som vi tilbundstester i dette nummer. Game Maker er **Gary Kitchens** svar på "hvorfor skal det være så svært at programmere?" og kommer fra **Activision** i USA.
Fælles for både Game Maker og Activision er, at du kan markedsføre dine spil uden at skulle betale copyright-afgifter fordi de er udviklet ved hjælp af de to programmeringsværktøjer. Derfor: Start dit eget software-firma og træd ind på den gyldne sti af bestsellerprogrammører, alle 18 år eller under og alle med mindst en million kroner cash på bankbogen.
Vi kunne i hvert fald forestille os et lille frækt spil med en vis **Whitney Houston** på dataputeren, så måske...

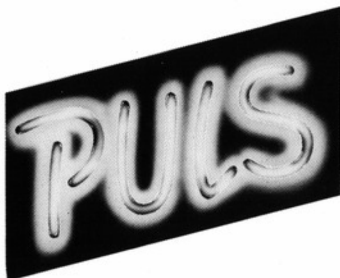
DATA-MANIA PÅ 18

Da det åbenbart er ved at være på mode med de helt unde i databranchen, nu-generationen og tidens teens, må vi vende blikket mod Dannevang. Hvordan står det til med de gamle rød/hvide farver? Basker kluden som den skal, eller hvordan?
I **Slagelse** sidder **Kjell Olsen,** 18 år og direktør for 5 unge, der ligesom ham selv er vilde med EDB. Firmaet hedder **Dansk Software Syndikat** og har tidligere på måneden åbnet egen forretning i Slagelse. De fleste ansatte går stadig i skole, og må derfor være på deltid. Men sjovt er det da, og Kjell fortæller, de i firmaet pusler med planer om at bygge en robot.
En anden Keld, dennegang med efternavnet Jensen, er endnu mere kendt i software-sammenhæng. Han er 19 og leder af **Kele-Line,** folkene bag en pæn strøm nye spil, der alle bliver markedsført af enten **Durell** eller **Mastertronic** i meget nær fremtid. Næsten alle Kelds ansatte er under 18, ikke fordi han derved kan betale dem minimumslønnen og slipper billigere. Nej, årsagen er simpelt hen, at nutidens unge a la TV2 har mere talent for at skrive super hotte computerspil selv.
Spørg bare **Søren Vejrum,** nordjysk gymnasieelev og hovedingrediensen i **Joe Cool Software.** Han har igennem længere tid arbejdet på **Escape from Crux,** et nyt dansk spiil med flot grafik. Om spillet bliver færdigt, er en anden snak. Søren kæmper stadig.
Har nogle af vore læsere egne firmaer eller udviklingsgrupper, hører vi gerne fra dem. Hvem ved, måske historien er lige til Billed Bladet eller Hjemmet? I hvert fald er den sikker her på **PULS**-siderne i "SOFT".


Keld Jensen. En af de unge software-boss'er.

ODIN FRA LIVERPOOL

- er et software-firma, du snart vil komme til at høre mere om. De er ikke så kendte på disse breddegrader, men det bliver de. Garanteret. Deres spil er nemlig hastigt på vej frem i hjemlandet, England, for selvom de har "lånt" deres firmanavn fra en af vores nordiske guder, er de så britiske som nogen.
Drengene bag **Odin** sidder i **Liverpool** og søsterselskabet hedder, gæt tre gange, **Thor!** Alle spil bliver udviklet yderst professionelt. En kunstner tager sig nemlig udelukkende af grafikken, mens en programmør koncentrerer sig om taktik og tilgængelighed. Imens arbejder en ægte musiker med lydsiden, og den konstellation kommer der rigtig gode games ud af.
Da firmaets spil **Nodes of Yesod** sidste år kom til Spectrum og C64, blev det rost i høje toner. Nu findes det også i en Amstrad-udgave.
Odin er også ude med **Mission A.D.** (alletiders, siger vore engelske frænder) og **Robin of the Wood.** Men forvent endnu mere guf-guf, for firmaet har indgået en flot distributionsaftale med **Telecomsoft.**



H.C. ANDERSEN GÅR TIL COMPUTEREN

Hvad der ellers rører sig? Jo, en flok irlændere har bikset et nyt Commodore/Spectrum program sammen. Det er baseret på **Snedronningen** (The Snow Queen), et forholdsvist ukendt **H.C. Andersen** eventyr. Her skal du hjælpe pæredanske **Gerda** med at redde en ungersvend ud af djævelens klør.Det er IKKE helt ligetil, eftersom Gerda bestemt ikke holder af at modtage dine ordrer fra tastaturet.

OG SÅ ALT DET LØSE...

CRL, dem du ved nok, proudly presents en grafik-pakke til Amstrad. Efter sigende har den hele dynen: Skalering, kopiering, flytning, the whole lot. så leder du efter et flot tegneprogram, har du fundet det, Amstrad-ejer.

Nick Faldo er en kendt engelsk golf-stjerne. Og samtidig en fyr, der vil gøre noget for svage sjæle. Svage sjæle er alle jer, der drømmer om at spille golf, men hverken har råd, tid eller evner nok. Svage sjæle er også alle jer inkarnerede golf-spillere, som er så vilde med spillet, at I ønsker, I også kunne "tage en runde" i vintermåneder. Men nu er der håb. Flinke Faldo har lagt navn til **Nick Faldo Plays The Open**, et af Storbritanniens populæreste golf-spil til computeren og **Mind Games**' svar på **Leaderbord Golf** fra **US Gold** (US Golf?!).

Kan du huske forsiden på sidste "SOFT"? Den handlede om hovedhistorien, nemlig stortesten af **Infiltrator**-spillet. En gang imellem er vi ret hurtige her på red., for faktisk har de først nu fået Infiltrator i England. Derovre er det **US Gold**, der lancerer det og ikke som herhjemme **Supersoft** i samarbejde med svenske **Soft Express.**

Split Personalities er endnu et nyt **Domark**-spil, som her handler om at samle ansigter, der er laget som puslespil. Det er dog ikke helt almindelige puslespil, for der er firkanter i stil med de små spil samlespil, du får i fly eller af plastic hos legetøjsbutikken (kr. 3.50). Normalt skal du samle et sødt motiv eller tallene 1-15 (plus et blankt felt), men her gælder det alle de kendte: **Ronald Reagan, Margaret Thatcher** og mange, mange flere. Spillet findes til Spectrum, men kommer inden længe også til C64. En Amstrad-version er endnu ikke planlagt.

Englænderen Jeremy Cooke har efter blot 8 måneder i stolen forladt Micropool, der er en sammenslutning af europæiske softwareimportører. Fra Danmark med Quicksoft.

Cooke var både direktør for Micropool og medlem af ledelsen i sit eget firma PSL, der hører til de største engelske software distributører. Dette gav flere gange interessekonflikter, og derfor valgte Cooke at forlade Micropool.

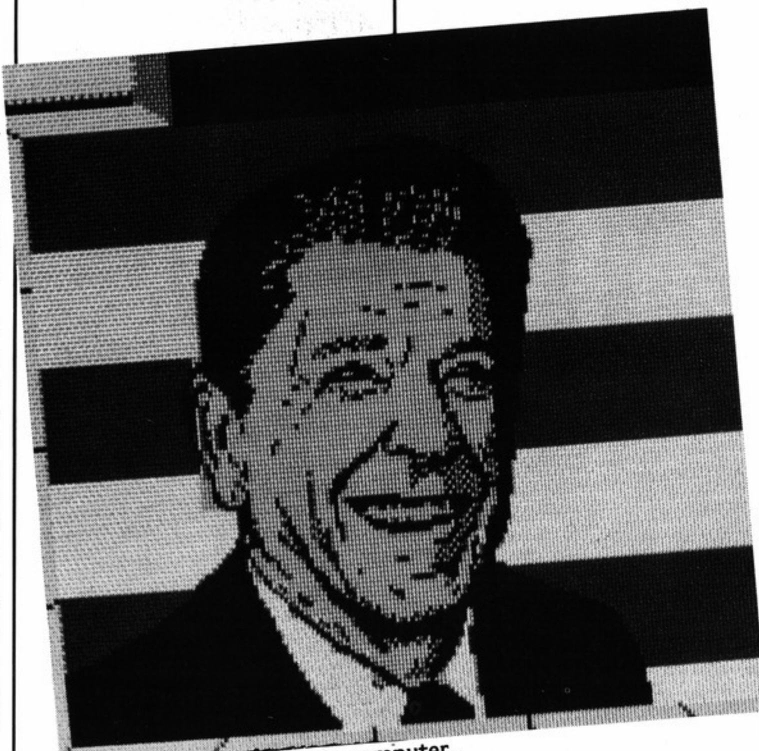
Indtil der er fundet en erstatning for Cooke, ledes organisationen af tyskeren Hans Rabe fra Rushware og franskmanden Denis Thebaud fra Innelec. Et nyt kontor ventes åbnet i Aldershot i England inden længe.

I dag søger Micropool en product manager, der kan finde frem til de engelske programmer, som organisationen kan videresælge på licensbasis rundt om i Europa. Måske, det var noget for en af vore læsere?

Ind imellem lederskiftet har Micropool fundet tid til at tegne kontrakt på Mirrorsofts nyeste spil, "Biggles". I øvrigt i en norsk oversættelse!

Det var alt, vores softwaresnusere kunne støve op i muleposen i denne runde. Vi vender, som altid, veloplagte tilbage i næste nummer: Prøvelsernes tid. Her vil de seneste, hotteste og stærkeste software-nyheder stå for skud i PULS, men indtil da: Nyd resten af "SOFT" - Danmarks eneste software-magasin og ikke helt godnat (håber vi da?). Ciao!

Henrik Bang
Rasmus Kirkegård Kristiansen
og Morten Strunge Nielsen


Sådan ser Ronald ud på din computer.





Skriv til Chris. Hun svarer på dine spørgsmål, selv de mere tekniske. For bag hende står et team af eksperter.
Forkortelser kan af pladshensyn blive nødvendige. Og der kan ikke sendes private svar til folk. Medmindre andet er angivet, må alle modtagne breve offentliggøres. Så send dit bidrag allerede NU:
Christina Perrier,
SOFT, St. Kongensgade 72,
1264 København K.



International klasse

Hej Chris.
I laver et ret godt blad. Før plejede jeg at købe to engelske blade, "ZZAP!64" og "Computer & Video Games", men nu er der endelig et dansk blad, der kan måle sig.
"SOFT" har simpelthen international klasse! Hvis I fortsætter den høje standard, tegner jeg abonnement.
Hilsen
Niels Steffensen, Randers.



Hej Niels,
Den der med "international klasse" kunne de li' på redaktionen. Godt nok er vi Danmarks eneste software-magasin, men måske vi skulle sprøjte "SOFT" ud på verdensmarkedet. Hvad mon bladhandlerne i Pakistan og Uruguay ville sige til det?
Chris.



Olie-tip fra Brian

Hejsa "SOFT".
I sidste "Soft-Mail" skrev en fyr på 13, som ville have uopbrugeligt olie i "Thing on a Spring" på Commodore 64. Det får han sådan:
På titelskærmen trykker han følgende taster samtidigt: Pilen oppe i venstre hjørne og T, H, I, N, G samt INST/DEL-tasten. Så skulle rammens frave blive grå og hele spillet kan gennemføres (tasterne SKAL holdes nede indtil borderen skifter farve).
Og så synes jeg ellers bare, du besvarer spørgsmålene godt, Christina... Tak.
Venlig hilsen
Brian Steen Hansen, Nyborg.



Selv tak, Brian.
Nu sidder jeg snart her og rødmer. Det var sødt, at du gav dit telefonnummer (jeg ville ikke trykke det her i bladet, men beholder det selv).
Også tak for tippet til alle C64-ejere af "Thing on a Spring" fra Gremlin Graphics. Det er et perverst lille spil, hvor du er en fjeder, der hopper rundt, men det er enormt sjovt.
Hvis andre læsere har tips til spillene, videresender jeg dem til Arcade Action Aid.
Hej fra
Chris.



Det spiller vi selv på

Hej Chris.
Her er min mening: "SOFT" er bare godt, synd det ikke kommer hver måned.
1 - Hvad med en highscore-liste?
2 - Hvor var joysticket "The Arcade" i jeres joystick-test?
3 - På TOP 25 var Pitstop I nummer 17. Det kan da ikke passe.
4 - Nu har jeg hørt så meget om crackere: Hvad er det?
5 - Hvad spiller I selv mest på (min egen 'puter er en 64'er)?
Med venlig hilsen
Peter Bleiken, Horsens.



Hej Peter,
Vi har selv overvejet at starte en highscore-liste, men ved ikke, om det er en god ide. Det må jeg få læserne til at skrive deres mening om. Derfor, drenge: Send mig en seddel om det!
Joysticket "The Arcade" er virkeligt godt, faktisk har Rasmus selv et af slagsen som jeg ved, han hærger ret kraftigt. Vi havde det ikke med i vores kæmpetest, fordi det tidligere har været testet i vores søsterblad "Alt om Data".
Jo, den er god nok: Det ældgamle Pitstop I svang sig til alles forbavselse op på nummer 17 i sidste nummers hitliste. Det skyldtes, at næsten alle forretninger landet over satte spillet ned til 49.85, hvor det før har kostet nær de 200.00. Derfor blev det faktisk solgt ret godt igen!
En cracker er normalt en piratkopist, altså en nød, der kopierer sine originalprogrammer og normal deler dem ud til andre eller sælger dem. Er han en ægte cracker, bryder han også koderne og får sat sit navn ind i spillet i stil med "Cracked by Chrissy". Du er en uartig dreng, hvis du cracker, Peter. Det er nemlig ulovligt - fy, fy.
Selv spiller jeg mest på 64'er og mit favoritspil er for tiden Ghosts & Goblins. Rasmus spiller på C64 og Amstrad, Claus på C64 og Amstrad, Lars på C64 og Amiga, Morten på C64 og Spectrum og Ernst på C64 og Amstrad.
Kærligst,
Chris.



Flere listninger?

Hej "SOFT".
Jeres blad er alletiders, men I kunne godt have lidt flere program-udlistninger som før. Ellers er især spilanmeldelser og Arcade Action Aid meget godt.
Med venlig hilsen
Bjarne Nielsen, Åbenrå.



Hejsa Bjarne,
Tak for brevet - hvad synes du, vi skal skære ned på, for at der kan blive plads i bladet til alle udlistningerne? Hvad skal væk istedet? Skriv!
Chris.



Nødstedt Sharp MZ

Hej "SOFT".
Jeg er en dreng på 15, som har en Sharp MZ-800. Kunne I ikke sætte nogle listninger i til den?
Hvad angår bladet iøvrigt, så er det bare totalt softigt hele vejen igennem. Desuden spurgte du i sidste nummer i svaret på Sørens brev om, hvornår du fik en kommentar. Den får du nu:
"Du er bare alletiders, Chris!!!"
Med venlig hilsen
Michael L. Andersen, Hedensted.



Kære Michael,
Du er også alletiders snut! Det er lidt synd, du har en Sharp, for bladet her handler kun om Amstrad, Commodore og Spectrum. Det skyldes, at næsten alle hjemmecomputer-ejere har en af de computere. Derfor er det store flertal ligeglade med flere siders Sharp-udlistninger.
Sorry, søde Michael...
Chris.



Brian vil ha' strip-ræs

Hej Chris.
Jeg har nogle spørgsmål.
1 - Kan man få Alternate Reality på bånd?
2 -Er Infiltrator til C64 og kan man få det på bånd?
3 - Er Star Strike II til C64 og kan man få det på bånd?
4 - Kan I ikke lave nogle flere spilanmeldelser til Commodore 64? 65?
5 - I et tidligere nummer af "SOFT" skrev I om Garfield-programmet, der ville komme. Er det ikke kommet endnu?
6 - Kan man få The Way of The Tiger til Commodore 64?
7 - Kan man få Samantha Fox Strip Poker til C64?
Med kærlig hilsen
Brian Nielsen, Hedehusene.



Kære Brian,
Det var en ordentlig mundfuld. Fra dit brev at dømme gætter jeg på, du har en Commodore 64. Men lad os starte fra en ende:
1 - Nej, spillet er for omfattende.
2 - Ja.
3 - Nej, men på et tidspunkt kommer det også til 64'eren.
4 - Jo, men vi laver også nogle til Amstrad og Spectrum. Tit findes det samme spil som regel også til både Commodore, Amstrad og Spectrum.
5 - Garfield ER lavet, men findes kun i USA. Det er et spørgsmål om tid, hvornår importørerne får fingeren ud og skaffer det til Danmark.
6 - Jøps, det kan man. Bestil det hos din forhandler i dag.
7 - Ja, meeen... Hvorfor vil du gerne vide det!?
Chrissv.



Smæk til SOFT-MAIL

Til "SOFT":
Min opfattelse er, at der bør være mindst 50% listninger, gerne flere. Jeg har intet imod spiltest, men de enkelte tests kunne nemt skæres ned til det halve. Og hvorfor billeder af testerne - for at kende dem bedre? Det, de skriver, karakteriserer dem bedre, så væk med de fotos.
Og så har jeg også en lille cadeau til Chris: Jeg synes, du taler ret så nedvurderende om de andre computerejere (minoriteterne). Skam dig. De burde i det mindste have en listning i hvert "SOFT", tænk på IBM, BBC og andre.
Med blød hilsen
Ruben Nielsen, Nørre Åby.



Hej Ruben,
Da vi i sin tid valgte at skære ned i antallet af programlistninger til fordel for anmeldelser af spil, var det fordi, udviklingen i udlandet gik samme vej. Hvis du slår op i f.eks. et engelsk blad, er der næsten ingen taste-ind-programmer. Grunden til, at vi skrottede listningerne til alt andet end Amstrad, Commodore og Spectrum, var plads: Hvorfor skulle vi bruge den i forvejen sparsomme plads på f.eks. en stor Oric-listning, når under en halv procent af læserskaren har Oric. Resten er totalt ligeglade. Og det samme gælder udlistninger til alle de andre "ukendte" mærker: Memotech, Enterprise, ZX81, Sharp, Spectravideo, MSX, Dragon, TI99/4A, osv.
Helt ærligt: Hvem gider noget med de maskiner længere??
Chris.



Gambler-type spytter ud

Hej Chris.
Jeg så i sidste nummer, at mange kritiserede jeres nye stil. Derfor vil jeg lige skrive, at *det er det mest overfede blad nogen sinde på dansk grund!*
Da jeg er lidt af en gambler-type, synes jeg bare, det er helt fedt med alt om spil og bare spil. Dem, der klager over, bladet kun er med spil til C64, Spectrum og Amstrad-brugere, kan jo bare finde et andet blad.
Med ønsket om, at I beholder den fede stil,
Carsten Lindholst, Hinnerup.



Hej Carsten,
Det er ikke alle, der kan give dig ret (se næste brev). Men jeg kan naturligvis.
Hyg dig,
Chris.



Adresserne, tak!

Hej Chris.
Jeg er en meget ivrig læser af "SOFT", men jeg synes, I er begyndt at minde forfærdeligt meget om "Alt om Data".
Det er en super ide med brevkassen og spilanmeldelserne, men der er ALT for få programudlistninger til at taste ind.
Ellers er det nok en god ide med adresserne på programforfatterne, selvfølgelig med deres tilladelse.
Med venlig hilsen
Søren Larsen, Virum.



Hej Søren,
Jeg kan ikke forstå, du skriver, at vi ligner "Alt om Data". Godt nok er det vores søsterblad, men jeg mener da, vi har vores helt egen stil. Og bortset fra, at et par af journalisterne også skriver på "Alt om Data" (f.eks. Rasmus og Morten), er "SOFT" et helt selvstændigt blad.
Som du kan se af de andre breve, er folk både for og imod flere udlistningerne. Og med hensyn til, at du gerne vil have programforfatternes adresser: Hvorfor det? Det er jo de færreste, der er piger...
Nej, fra og med dette nummer begynder vi på det, så du kan skrive, hvis du har problemer eller forslag til forbedringer.
Med venlig hilsen
Chris Perrier.



Ulovlig overhaling indenom

Hej Christina.
Da jeg var nede for at købe det nye "Alt om Data", så jeg at "SOFT" også var kommet. jeg har hidtil ikke været "SOFT"-fan, så jeg tænkte "Åh-nej". Men man kan jo altid lige kigge lidt. Efter at have smugkigget, måtte jeg gribe dybt i lommen - var der penge nok til dem begge?
Efter I har lagt stilen om, har i overhalet "Alt om Data" indenom og "COMputer" må nu se ud ad sideruden for at få øje på jer (gæt hvilken computer, jeg har). Det nye "SOFT" ER bare "pillefedt" (ha-ha).
I omtalen af Laser Compileren i sidste nummer skriver I, der kan opstå enkelte problemer, hvis den bruges med en 128'er og ikke en rigtig 64'er. Alligevel vises et foto af en 128'er. Svipser? Og i Claus' omtale af et pokerspil står der, at det ikke kom til C64 som ventet, men til Amstrad og Spectrum. Alligevel står der i annonce i samme blad, at spillet også fås til CBM. Det er sjusk, det der! Men alligevel kun bagateller og det eneste negative, jeg kunne finde i hele bladet.
Fordelingen af emner er lige til et 13-tal.
Arcade Action Aid: Sidder der virkelig mennesker, der snyder i de spil, de ærligt og redeligt har købt for deres inflationsramte kroner? Jeg forarges! Meen - det er måske pirat-kopier? Efter min personlige mening kunne de sider bruges bedre, men de lader jo til at være populære, så behold dem bare.
Til resten af bladet: Godt-godt, hæng bare i.
Som tak får I en rutine til at mixe to programmer sammen til et. Åhh, ikke igen, tænker I sikkert, men jeg svarer: Jo! Det her er nemlig noget nyt. Ingen datalinier, ingen glemte sys'er, ingen renum - automatisk eller manuelt - for denne gang FLETTES programmerne sammen. Er der samme linienummer i begge programmer, bliver kun linien fra det sidst loadede program tilbage. Metoden ser måske indviklet ud, men er meget simpel, når man først kommer i gang:

1.
Indlæs program 1.
2.
Læg et bånd i båndoptageren og skriv: OPEN#1,1,1 "NAVN" - CMD1 - LIST. Husk at trykke Return efter hver kommando.
3.
Start båndoptageren. Når den stopper, skal du IKKE røre den! Tast i stedet: PRINT #1 - CLOSE 1 (husk Return'er).
4.
Når båndet stopper, spol tilbage og fjern det.
5.
Indlæs program 2 (nej, ikke DR's P2).
6.
Læg båndet med pogram i tilbage i datasetten og tast: POKE 19,1 - OPEN 1 - med hver af de to kommandoer efterfulgt af Return-tryk.

7.
Når skærmen svarer "READY", sletter du skærmen og trykker du cursoren ned 3 gange. Dette er meget vigtigt.
8.
Tast derefter: PRINT CHR $(19) POKE 198,1 - POKE 631,13 - POKE 153,1 - Husk igen alle Returntryk efter hver kommando.
9.
Når båndet standser, tastes: CLOSE 1 og return, hvorefter de to programmer er blandet og båndet er klart til at blive brugt eller gemt.
Hilsen en computerfreak og joystickvrider,
Gregers T. Hedegaard, Hillerød.



Hej Gregers.
Det var et langt brev. Normalt optager vi ikke så lange breve, og så har jeg endda været nødt til at forkorte det. Og normalt har vi heller ikke små programmer eller rutiner med i SOFT—MAIL. Alligevel: Et rigtigt godt læser-til-læser trick som dit SKAL der være plads til i hvert nummer.
Og grunden til, du fik dit laaaaaange brev med, var den lille rørende historie i starten. Den kunne jeg altså slet ikke stå for, Gregers.
Billedet af C128 var en svipser, som du selv nævner. 1-0.
Men at Claus har fået noget galt i halsen, er ikke korrekt. Sagen om pokerspillet (Samantha Fox Strip Poker, hvis nogen ikke er helt med endnu) forholdt sig nemlig sådan, at C64-versionen oprindelig skulle være udkommet en hel måned før de to andre. Men på grund af tekniske vanskeligheder kom det en måned SENERE, så Claus har ganske ret.
At en annoncør så har det med i annonce alligevel, må stå for egen regning. Men som sagt: Det samme spil udkommer tit på forskellige tider alt efter til hvilken computer, det er. 1-1.
At dømme efter læsere, der selv sender mig de rigtig fede tips, er der stor interesse for Arcade Action Aid. Jeg videresender altid de forskellige pokes, men først prøver jeg dem naturligvis selv. Stærkt nok.
Tak for dit program, Gregers. Det er lækkert med sådan nogle gode ting ind imellem. Er du også skrap til andet end at programmere?
Chris.



Ikke råd til de dyre spil

Hej "SOFT".
Jeg synes, I laver et smaddergodt blad, men det er ret ærgerligt, I har droppet næsten alle udlistningerne. Med hensyn til jeres tests, så synes jeg, I overdriver. Men det er nu i orden. Hvis I vil anmelde så mange spil, hvad så med også at anmelde "Mastertronics" og andre billige spil? Det er jo ikke alle, der har tid til at gi' flere hundrede kroner ud på et enkelt spil.
Bortset fra det, er jeres Arcade Action Aid god. Den må I endelig beholde!
Hilsen Peter Ebbesen, Gentofte.



Hej Peter.
Det med udlistningerne er en lang diskussion, hvor spørgsmål som plads og følgen-med-tiden gør sig gældende. Men det der med at drengene overdriver, når de tester spil, den må du altså længere ud på landet med.
Det er klart, at helhedsindtrykket virker mere positivt end virkeligheden. Men det skyldes, at vi jo langtfra anmelder samtlige spil i "SOFT", men kun udvælger de mest interessante. Og det er som regel de ret gode, i mange af tilfældene. Ellers i hvert fald over middel, som man siger i skolen.
Hvis du lægger mærke til det, er vi begyndt at anmelde mange flere billig-spil end tidligere. Det har også noget at gøre med at følge med tiden og viser, at det en gang imellem godt kan nytte noget, hvis man skriver ind og kommer med fede forslag.
Ikke, Peter? Tak for det.
Hej,
Chris.



Grammatisk korrekt?

Hej "SOFT"!
Vi synes, jeres blad er skidegodt og vi køber det hver gang og vi synes der skal være flere spilanmeldelser og vi synes også det er rigtigt at tage Lambda, Oric, Sinclair spil og programmer ud af bladet og ellers tak for et godt blad.
Hilsen
Niels og Jesper, Lyngby.



Hej fyre,
I skrev hverken efternavn eller alder, men tak for brevet alligevel. Hvem har lært jer fyre at sætte punktummer? Skolen?? Det kan umuligt være Gym.
Til jeres information skal jeg fortælle, at vi ikke har taget Sinclair spil og listninger ud. Af Sinclair-produkterne bibeholder vi nemlig stadig trofast den lille sorte klods, ZX Spectrum. Men OK, ZX80-ZX81-QL er ude.
Hyg jer.
Chris.



Up 'n Down langs Køge

Hej Christina & Co.
Jeg er 14 år og lykkelig ejer af en Commodore 64 computer. Jeres blad er dødlækkert, som det er nu. Der er ikke for mange spilanmeldelser og ikke for mange programlistninger. Jeg kan især godt li' SOFT-MAIL og Arcade Acttion Aid og vil gerne spørge andre læsere overalt i landet: Findes der nogle snyde-pokes til 64'er-spillet "Up 'n Down"?
Kenneth Rasmussen, Køge.



Hej Kenny-boy,
det der med "& Co." leder tanken hen på et vist konkurrerende blad (noget med en andefar, der hedder Anders). Men ellers tak for al rosen - som du kan se fra de andre breve, har vi svært ved at gøre alle lige happy hele tiden.
Og så til alle læserne: Hvem gider hjælpe Kenneth med "Up 'n Down"? - Jeg sender et gratis spil til den første, der kommer med mandens manglende poke!
Jeres,
Chris.



Bedste blad

Til Christina Perrier:
I sidste nummer efterlyste Michael Andersen fra Vejle nogle flere programudlistninger til at taste ind selv. Jeg er 100% enig. Faktisk synes jeg, den gamle stil var langt bedre end den, I kører nu. Jeg synes også, I skulle teste nogle bruger-programmer. Ellers mener jeg, "SOFT" er det bedste computer-blad på markedet.
Venlig hilsen
Peter Rekasi, Karlslunde.



Tak for brevet, Peter.
Og tak for, at du trods alle vores fejl stadig synes, vi er det bedste blad på markedet. Det er der også mange andre, der mener, for vi er lige steget i oplag (igen).
Det må betyde, vores nye stil har succes. Hvilket også betyder, at de fleste foretrækker flere spilanmeldelser og færre programudlistninger. Men vi er da modtagelige over for folk med gode forslag til forbedringer.
Hejsa,
Chris.

Har du modtaget et girokort til brug vedrørende fornyelse af dit abonnement?

Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er anført på girokortet.

Med venlig hilsen

SOFT

Fuldblods spillemaskiner til 2 kr.

Store maskiner, der kun er lavet med et formål: Der skal spilles på dem! Stål, der indhyller kæmpeskærmen og det enorme joystick. Laservideos, supergrafik og 30 watts quadrofoni i fuld udblæsning. There's a new game in town!



Claus Leth Jeppesen fra "SOFT" foran en OGA-maskine, drømmen for spillefuglene.

Computerspil er en branche. Og en livsstil, ikke kun for dem, der har en computer. Mange, der ikke ejer en datamat, bruger hver uge flere hundrede kroner på "at spille computer". Det foregår i grillbarens friture-os, i biografens foyer, i tivolis indelukkede spillehaller eller på færgerne, der forbinder land med land.

"SOFT" har set nærmere på spillene. Normalt skriver vi kun hjemmecomputer-stof, men alligevel... Automatmaskinerne ude i byen giver os et glimt af, hvad vi i fremtiden kan forvente på vores computere og lukker helt nye dimensioner ind i det at spille et råfedt action-spil. Så put dine mønter i sprækken og tag med ud for et kig på de spil, der spilles uden for stuen eller dit værelse.

Det koster altsammen

2 kr. Det er, hvad de fleste spil i en grill-bar skal ha'. En 64'er med båndstation, grøn skærm og joystick koster over 3500.-. Det gør samme Amstrad-kombination også. Og det giver 1750 runder på en spillemaskine, så er de penge brugt.

- Jeg er både for og imod det, fortæller Jesper på 12 fra Nørrebro. Jesper har selv en C64, men spiller alligevel meget på automater.

- Grafikken og lyden er langt bedre på dem. Og du får en superrealistisk fornemmelse af at være med, hvor det hele sker. Farverne er også helt i top, ja, min 64'er kan slet ikke måle sig.

Jesper fortæller, at skulle du spille 1750 runder på et typisk spil, ville det svare til, du spillede uafbrudt i 3-4 dage. Men så var de penge også brugt op.

- Så er det næsten bedre med en computer. Den har du trods alt i længere tid, også selvom spillene ikke teknisk set er så gode.

Spilideer kommer fra maskinerne

Jesper og mange andre ligesindede computerejere foretrækker at spille derhjemme, men går tit på grillbar eller i automathal for at opleve stemningen og se de sidste nye spil.

- Det er tit, vi bare lige skal prøve dem, fortæller Jesper.

- Selv bruger jeg ikke vildt mange penge på spillemaskinerne, kun måske 30 kroner om ugen. Det kan du ikke engang købe et computerspil for.

De spil, Jesper køber, er normalt grill-spil, som et engelsk firma har konverteret, så det kan spilles på Commodore 64/Amstrad/Spectrum. Et af firmaerne, Elite, laver udelukkende spil, som blev succesfulde på automaterne.

Et eksempel er deres to seneste, Ghosts & Goblins samt Paperboy. De spil har verden over tjent millioner ind som automatspil, og softwareudviklerne Elite købte rettighederne til at lave en version af de populære spil til hjemmecomputer-markedet.

- Det er klart, at de teknisk set ikke er lige så stærke, men spillene går ud på præcis det samme. Sådan fortæller Jesper, som selv har investeret 169 kroner i 64'er-versionen af Ghosts & Goblins. Han foretrækker den løsning i stedet for at bruge en masse penge på automat-udgaven.

- Som jeg har det nu, kan jeg spille spillet så tit jeg har lyst. Uden at skulle tænke på at proppe penge i nogen steder. Det er det bedste, også selvom min 64'er ikke kan give mig den samme fornemmelse som den store automat med alle lydene og farverne.

Både gode og dårlige spil

Der er stor forskel på spilleautomaternes kvalitet. Normalt finder du de allerdårligste hos de omrejsende tivolier, der denne sommer hærgede landets byfester og markedspladser. Her ses tit spil, der er 4-5 år gamle og de er elendige. På nogle er grafikken kun i sort/hvid eller sort/grøn, og figurerne ligner noget, der blev til overs fra den sidste Lambda-computer.

Spild ikke 2 kroner på dem, for handlingen er også oftest dødssyg. Shootout in High Noon City eller Space Invaders I.

Gode er til gengæld mange af spillene på færgerne eller i grillbarerne. Men de allerbedste finder du i Københavns to største "in"-spillesteder: Palads og Tivoli.

Et palads af games-games-games

Palads er navnet på Danmarks største biograf. Hver dag spilles over 50 forestillinger i ialt 18 sale,

Fuldblods





Nogle spil er livagtigere end andre. Her har Søren Ammundsen, 13-årig Commodore-ejer, kastet sig op på en stor rød MC. Han styrer ved at vælte motorcyklen til siden i svingene og ser al handling på den indbyggede skærm. Prisen er 85.000, hvis du selv vil købe sådan en sag.

og hertil kommer en givtig virksomhed. I hovedstaden kaldet The Dungeon.
I Palads' berygtede kælder står over 30 af de store, potente automater. Spille-automater. De 25 er computerspil, resten er flippe-maskiner.
I det kælderdunkle gamer-mekka mødes en varieret blend af mange forskellige mennesker over et spil karate eller en hurtig omgang tikamp mod maskinen. De populæreste lige nu i Palads-biografens nederste hedder "Tiger-Heli", "Gun-Smoke" og "Ghost 'n Goblins". Sidstnævnte er også det helt store hit til hjemmedata'erne, men her på de professionelle maskiner, der ikke er bygget til andet end spil, er både lyd og grafik naturligvis meget bedre.
I "Tiger-Heli" har du kun et formål, endda et ret uoriginalt: Du skal HÆRGE! Det er din mission i livet, og at dømme efter antallet af tokroner, der faldt ned i maskinens indre, var det for mange en utrolig populær mening med livet. Du styrer intenst en enorm kamp-helikopter, der armeret med maskingeværer og store bomber skal overflyve fjendtligt terræn og smadre alt i syne. Intet har nåde for din heli, som med den rette spiller ved styrepinden går løs på både civiles private huse, toge, skibe, fly, tanks og meget, meget mere. Grafikken er superflot, men handlingen - måske lidt triviel i længden.
"Gun-Smoke" lever virkeligt op til sit navn, krudtrøg. Også her er grafikken eminent og lyden helt i top. Lad os se den Spectrum, Amstrad eller Commodore, der kan gøre det bedre!
Du styrer en barsk dusørjæger, som med sine seksløbere skal tjene til dagen og vejen. Det gør han ved at pumpe en masse fjender fulde af varmt bly, men de fjender kan godt være slemme. Der er nemlig alt lige fra en sand Winchesterriffel-virtous over ninjaer (ja, i westernlandskaber, sørme) til gale bombemænd og knivkastere.

Tavshedens Tivoli

Tivoli. Københavns spil-palads nummer to og verdensberømt forlystelsespark med mange år på bagen.
"SOFT" forsøgte at hale noget info om økonomien ved at drive et spilautomat-tempel for ungdommen ud af de ansvarlige, men inden vi kunne nå at sige "SOFT er sublimt", sad vi på kontoret hos en af Tivolis store cigarer. Da vi pånyt her forsøgte at løfte sløret over den dunkle økonomiske side ved maskinerne (de gør det jo ikke for sjov, you know), fik vi samme svar som før - no comments. Men til gengæld fik vi historien om, hvorfor man i branchen med vilje mørklagde alt om kroner og øre i forbindelse med games-automaterne.
Det hænger sammen med, at der er lidt moral forbundet med emnet. Moralsk, fordi mange journalister - nu som før - beskylder spilleautomaterne for at stjæle gamle tanters sparepenge og "røve" små børn.
Alligevel fandt vi ud af, en automat kan kaste op til 2000 kroner af sig om dagen. Det sker dog kun hvis den både er populær og samtidig optillet på et virkelig godt sted med mange mennesker. Men har man f.eks. 30 af de maskiner stående, kan der også sagtens blive en pæn dagsløn til ejeren.
Gennemsnittet landet over ligger ellers normalt kun på omkring 500 kroner om dagen, og det er jo straks lidt mere tørt. Og snakker vi om de helt dårlige og gamle maskiner, som folk kun gider spille på, når der er kø ved de andre, kommer dagstallet helt ned på 15-20 kroner.
Hvor meget hver "kunde" så i gennemsnit spenderer pr. besøg
Tja, I Tivoli taler de stadig om en dag, en lille dreng spenderede over 1000 kroner på få timer i en automat. Hvordan? Spørg os ikke, men enten har han været stiv som en gennemsnitssvensker i Tivoli eller også har han haft problemer med at finde fire-knappen på "Gun-Smoke"...

Teknik så det basker

De fleste arcade-automater er store kasser med en skærm, et joystick og to skydeknapper. Altsammen sammenbygget med et møntindkast, der holder til seje spark, når du bliver sur og har brugt din sidste 50'er.
Spillet skiftes ved, at en tekniker installerer et nyt printkort i maskinen, og her ligger PROM's så med programmet. Bliver et spil derfor gammelt og upopulært, dvs. ringe omsætning, spares der en masse ved at kunne beholde både kabinet og monitor (der iøvrigt tit er et almindeligt TV).
En del nye spil er imidlertid ved at komme frem. Det er spil, der er bygget specielt, f.eks. ved at håndtaget er formet som et rigtigt styrehåndtag, der er formet som en pistol eller et stort gevær. Og så er der dem, der har specielle kasser med sæder, hvor du sætter dig ind. Det gælder for eksempel det noget ældre Star Wars spil, der i mange versioner er et helt rumskib. Og det gælder det store racerbilsspil med tre skærme, hvor du sidder en hel lille racerbilskabine, komplet med rigtigt rat og speeder til at give den realistiske effekt. Det er det, du betaler for.
Andre igen er det supernye Shrike Avenger fra Sente. Her sætter du dig op i eet stort realistisk cockpit, formet som et fremtidsfly, og smider dine penge i. På skærmen foregår en vild rumkrig, og drejer du f.eks. dit joystick tilbage, vælter rumskibet en lille smule bagover. Som om du rent faktisk VAR på vej opefter. Samme effekt gør sig gældende med sving - hiver du joysticket brat til højre, lægger hele cockpittet sig ind i en skarp krængning mod højre. Det hele vender og drejer sig alt efter dine kampbevægelser og det hele er utroligt realistisk. Alt er styret ved hjælp af hydraulic og et par enorme højttalere gør deres til, at stemningen bliver utrolig realistisk - det hele føles som at være med i en intens rumkrig. Lige indtil din tid er sluppet op og det er tilbage til jorden igen.

Super-secret

Spilfabrikanterne er ikke glade for at lukke op for posen med alle hemmelighederne. Det skyldes, at hjemmedatamaterne er automatmaskinernes værste konkurrenter. Derfor SKAL automaterne for at kunne overleve holde sig flere skridt foran, rent teknologisk, for at folk stadig gider proppe to kroner i hver gang.
Alligevel fik "SOFT" at vide, at arcade-automaterne fremover vil handle mere og mere om spil, der er bygget op om den meget brugte laser-video. Det betyder, at spilleren faktisk styrer en videofilm eller at baggrunden er 100% fotograferet og lagt ned på en laserdisk, der virker som video.
Dette fænomen er mest udbredt på Dragons Lair, et ældre laserdisk-video spil, der nu også er kommet til bl.a. Commodore 64. Her dog i den almindelie pixel-grafik, da laser ikke kan tilsluttes 64'eren. Og faktisk som et ret såmoderat spil.
Med ekstraudstyr er det muligt at forbinde en hjemmecomputer som MSX til en laserdisk og derved spille spil i samme klasse, som de allermest avancerede af grillbarautomaterne. "SOFT"s egen Rasmus Kirkegård Kristiansen legede selv med fænomenet for nylig i

London, men da det er kostbart udstyr, har de færreste private råd. Derfor tyr de fleste stadig til maskinerne med møntindkast forneden.
I bunden af sådan en sag skjuler sig en eller to maskiner, der læser de billeder, der ligger på laservideoen. Når f.eks. Tivoli eller et andet sted køber en disk med et laservideospil på, ligger samtlige softwarefirmaets spil på den diskette. Alle de andre spor smadres imidlertid, så det eneste brugbare spil på disken bliver det, Tivoli har betalt for. Hvilket spild, og her står selv en skrap cracker uden evner.

Laser-video for de avancerede

Hvad angår spillenes aktualitet, er Tivoli et varmt sted. Her finder du det ene nybagte sprøde spil efter det andet, og "Mach III" fra Mylstar er et af de mest interessante. Grafikken er overvældende fed, komplet med laser-video og hele dynen. Lyden er også i top, og i den kabine, du kravler helt ind i, sidder alletiders space-stick fastgjort. Sæt dig i cockpittet, grib om det utrolige stick og indlevelsen får bare den tand ekstra.
Du skal bombe, missilsprænge og ødelægge, ødelægge, ødelægge. Det er altså helt igennem et klassisk spil, men med en ny og utrolig detaljeret grafik. Den sædvanlige kanonføde, de stiller op med i den her slags spil, er nemlig optaget på vaskeægte video og med alle de saftige detaljer, du normalt ikke er vant til fra spillene. Her er vold, der mindst må være de to kroner værd.

De nye superspil

Fordi computerspillene er ved at trænge sig ind på de traditionelle arcade-spil, bliver de nye automater lavet, så enhver computerejer får svært ved at hamle op. Det er en helt bevidst krig, hvor automaternes sidste stand overfor computerne hedder "opfindsomhed". Hvor computerne ikke kan være med, satser automatfabrikanterne al deres nyudvikling. Det er f.eks. spil med to og tre skærme på samme tid, enorme højttalere, avanceret synthesizer-lyd, laservideoer på skærmen sammen med selve spillet, special-kabinetter og cockpits til hvert spil, kabiner og special-designede håndtag. Altsammen udstyr, den almindelige computerejer må spare sammen til i årevis, hvis han da overhovedet kan få det til sin datamat.
Et eksempel på noget af det mest opfindsomme er motorcykelspillet "Hang-On". Egentlig er spillet et ret traditionelt racerspil i bedste Pole Position- eller Pitstopstil, og grafikken er flot. I stedet for formel 1-biler kører du i spillet på motorcykel, men det nye her ligger i, at du ikke styrer et almindeligt joystick eller rat. Nej, her sætter du dig direkte overskrævs på en kæmpemæssig kopi af en rigtig motorcykel! Kopien er lavet i rødt plastic, er i naturtro størrelse og kommer komplet med sæde, håndtag og benstøtter. For at svinge, skal du læne dig til en af siderne på motorcyklen, og vil du gi' gas, foregår det ved at dreje på gashåndtaget. Det sidder på styret, præcis som på en rigtig motorcykel, og fornemmelsen er faktisk super-livagtig.
Når du de første gange sidder på den svulmende motorcykel, er du lidt forlegen over folks underlige blikke. Men efterhånden lever du dig godt med i spillet og giver den hele armen. Det er trods alt ikke hver dag, du sidder på en rød kilometersluger og svajer fra side til side uden at røre dig ud af flækken. Væn dig blot til de forbipasserendes overbærende smil og koncentrer dig om at hænge på, MC-helt.

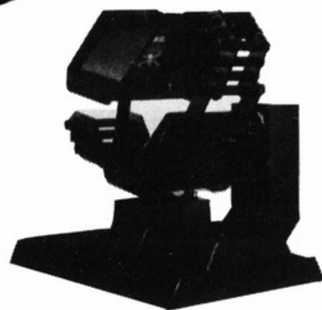


Maskiner i miljø

Allright, rygterne drev os længere. Man siger, Bakken har det hele, og det kan da heller ikke bestrides, man her er velforsynede med spilleautomater. De helt store og revolutionerende nyskabelser var det dog så som så med på "the Hill", selvom vi så på "Hang-On" og "Gauntlet" (plus, med nostalgi i øjnene, "Mirage" fra Jeutel).
"Mirage" overser du ikke. Her er et joystick og hele syv forskellige taster, så det er kun blæksprutter, der spiller på den maskine. Til gengæld er de også gode, dem, der først har lært at mestre dyret. For som regel står der kun superspillere, som kan få flere timers spil uden at dø. Altsammen for kun to kroner. Da vi spurgte Robert fra "Langsiden" om overskuddet, afslørede han da også, at "Mirage" sjældent gav mere end 100 kroner på en dag.
Preben Olesen, 21, var i gang med ti-kamp på Bakken. Det foregik på en "Decathlon"-automat, og Preben fortalte, han ikke var helt bidt af at spille på automat.
- Jeg bruger omkring fire kroner om ugen, så det er til at overse, udtalte han til "SOFT".
- Det er vist mere stedets atmosfære, der trækker mig herud.

Ung computerejer med automat-trang

Søren Ammundsen er 13 år og ligesom 12-årige Jesper fra Nørrebro også ejer af en Commodore 64 computer, som han slider hårdt på. Alligevel bliver han næsten hver dag drevet mod spilleautomaterne, for 64'eren dækker ikke helt mandens behov. Vi spurgte ham, hvor meget han spillede for.
- Øhhh, lød svaret, for et egentligt budget var aldrig blevet lagt. Pengene blev bare proppet i, efterhånden som de nu kom.
- Men jeg bruger vel kun omkring 10 kroner hver dag, regnede Søren alligevel ud.
- For få måneder siden var jeg oppe på 30-40 kroner dagligt, men det blev hurtigt alt for dyrt. Så var jeg nødt til at slappe lidt af og spille på min computer i stedet for.



Shrike Avenger fra Sente.

Søren Ammundsens favoritspil derhjemme er "Elite" fra Firebird. Men i automaterne spiller han helst "Green Beret", selvom dette spil også fås til både Amstrad, Commodore og Spectrum. "Green Beret" er et rigtigt russerzapperspil, som blev testet i sidste nummer af "SOFT", og Søren bruger omkring en time hver dag på Bakkens spillemaskiner. Det meste af tiden på den foretrukne: "Green Beret".

Hvad med din egen private automat?

Tanken har strejfet de fleste inkarnerede automat-freaks en gang imellem - hvorfor får jeg ikke min egen automat? Fordelene er nemme at få øje på. De penge, du føder den med, tjener du selv. Og vil vennerne spille, tjener du også på dem. Oven i kommer, at du altid kan spille uden at skulle ud i byen, og så er grafikken jo dobbelt så god som på en almindelig hjemmecomputer. Få dog din egen automat!
Vil du købe en selv, svinger prisen mellem 15.000 og 45.000 for en ny. Den store prisforskel skyldes naturligvis forskellene i spillenes stil og automaternes opbygning. Nogle er større og kan mere end andre. Efter en vis brugstid, kan du dog nøjes med at skulle betale kun den halve pris.
Synes du, det bliver for dyrt at købe, kan du naturligvis også leje en automat. Her lejer du på månedsbasis og kan skifte både spillet og automaten ud, når du synes.
Ring til Søborg Automatudlejning og hør om de har det spil, du gerne vil ha' stillet op i soveværelset. Nummeret får du på oplysningen. Og prisen? Varierer alt efter spillets popularitet, men svinger mellem 5000 og 10.000! - Pr. måned!

Bjørn Christ og Claus Leth Jeppesen



Gun-smoke.
Her er western-krudtrøg for 2 kroner.

Equinox - mere end

Ingen ved hvorfor, men det ydre rum har siden computerspil blev opfundet, givet inspiration til godt 2000 af slagsen. Equinox er et af de nyeste, men her er for en gangs skyld udfordringer for både den skydegale og ham, der kan li' at tænke lidt

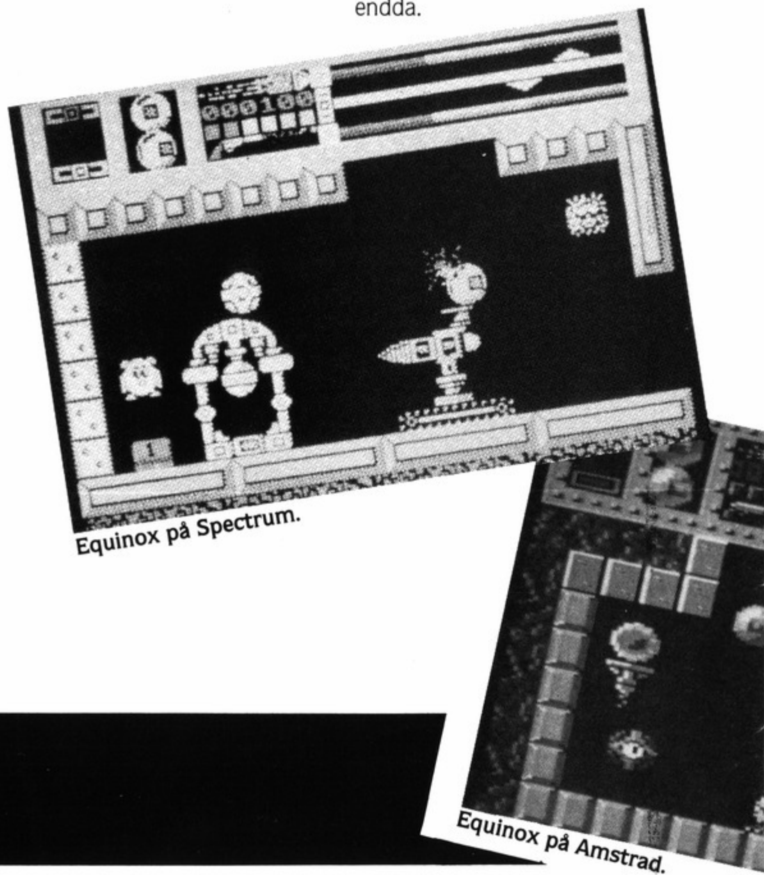
14. januar, år 2186.
Dagene forløber roligt her på Suri Ani 7. En rum-trader fortalte forleden, at nogle af arbejderne på de andre mine-planeter strejker. Det skulle efter sigende være på Suri Ani 3 og 6, men ingen ved noget med sikkerhed. På denne mineplanet går malmudvindingen som den skal."
18. januar, 2186.
"Det er nu officielt, at de har problemer på især Suri Ani 6. Det er der, de udvinder uran. I aftes brugte den officielle teleport-nyhedstjeneste hele 30 sekunder på en omtale, og så må det være alvorligt. Måske er der endda optøjer."
19. januar, 2186.
"Vores mineudvindingskoloni blev hædret fra Saucranius som en af de mest produktive i systemet. Arbejderne får en kollektiv bonus og vil blive hædret på vægskærmen i aften. Jeg håber, den bonus også smitter af på os Beta-2 ledere."
26. januar, 2186.
"Den sidste uge har været kaos. De strejkende på planet 6 har mobiliseret oprørsstyrker og truer med at dumpe uran på Suri Ani 7, hvis de ikke får deres krav igennem. Regeringskomiteen vil ikke bøje sig. Der er undtagelsestilstand i solsystemet."
28. januar, 2186.
"Har ikke til til at skrive. Blev evakueret i sidste øjeblik. Suri Ani 7 er radioaktivt holocaust, hver af planetens 8 sektioner fyldt med dødbringende uran-beholdere. Intet menneske kan leve på planeten. Også minegangene fyldt op med radioaktive beholdere. Må væk."
Oprøret på Suri Ani 6 blev slået ned. Men inden styrkerne blev overmandet, nåede de at gøre naboplaneten 7 til et ubeboeligt helvede. I dag skriver vi 2196, ti år efter, og imperiets system har ikke råd til at lade malmproduktionen fra Suri Ani 7 ligge brak. Den må i gang igen.
Suri Ani 7 er dog stadig for farlig til at noget menneske kan trænge ind. Derfor blev en robotagtig krydsning af maskine og minirumfartøj bygget. Det er dig, kaldet Disposal Droid. Som droid er din opgave "to dispose of all nuclear waste", hvilket betyder, du simpelthen skal lege rengøringskone. Alle de uranfyldte og farlige beholdere må væk og det inden for en vis tidsgrænse.

Alle tiders storrengøring

Mineplaneten er delt op i otte sektorer. Hver sektor byder på seksten forskellige skærme, hvilket totalt giver 128 skærme, du skal samle uran-beholdere på. Hver skærm skal renses, en for en, og du rydder een sektor ad gangen.
Det lyder nemt. Men for en lille gul kugle, the disposal droid, er det ikke helt ligetil. For det første er der i hver sektor nogle specielle uranbeholdere, du skal samle først. De er så usikre, at de kan sprænges når som helst. Og jo længere du er om at få snøvlet fejebladet sammen, jo mere usikre bliver de. Til sidst er tidsgrænsen overskredet - bang, bang og bye-bye til endnu en af de små runde, gule.
Efterhånden som du samler beholdere, skal de smides ned i "disposal chute", den interkontinentale galakses svar på nutidens affaldsskakt. Men også det er svært, for din droid er ikke verdens største og stærkeste. Derfor er det ikke lige netop flere hundrede uran-beholdere, droiden kan slæbe rundt med på samme tid... Det ville være synd at sige!
For bare at gøre livet ekstra surt, nåede menneskene ikke at slå planetens automatiske sikkerheds- og forsvarssystem fra, da de i sin tid blev evakueret. Derfor vrimler det overalt med de oprindelige sikkerheds-droider, der er progammeret til at patruljere og observere om alle indtrængende objekter. Heldigvis dør du ikke ved berøring, men støder I sammen tilpas mange gange, kan det alligevel godt blive halvkriminelt. Efter nok af de små "stik" og stød, er det nemlig for alvor slut.
Heldigvis har du fået den sidste model indenfor laserkanoner med dig på missionen, så helt uden forsvar er du ikke. Et tryk på kanonen, og du har også "rengjort" planeten for et styk security droid.
Værre er det med de mange aliens, der har indtaget den forladte planet. Det er veritable rumskabninger, der er immune overfor radioaktivitet og har et helt andet livssyn end dig selv. De er ikke begejstrede for dig og vil egentlig helst have din "skalp". Pas på dem - selvom mange af dem ser sjove ud med deres mange farver og brede grin, skal du ikke mænges for meget. Det KAN godt give problemer.

Sådan styrer du din droid

Disposal Droid er ikke helt ligetil at styre. Du kan naturligvis gå op, ned og til siderne, men så har du også Retro-thrust. Med Retrothrust aktiverer du nogle små raketter, der giver dig en slags turbo - alletiders, hvis du kommer for tæt på en security droid. Desværre bruger raketterne også energi, og derfor må du samle mere op undervejs.
Ved hjælp af de såkaldte teleporters, kan du bevæge dig fra sektor til sektor. Det koster nogle teleport-stykker, som du også skal samle først ved at bytte med et liv på en rød plade.
Vil du bevæge dig vilkårligt rundt mellem sektorerne, bruger du de såkaldte trans-level transporters. Her er reglen bare, at du kun kan komme til de sektorer, du har et pas til. Og passet får du ved at vælge, hvilket niveau du vil til.
Equinox er et halvsvært spil, for udover et sæt komplicerede regler, sker der også mange ting på skærmen. Derfor kræver det, du holder hovedet koldt og koncentrerer dig, alt imens din hånd er superhurtig på joysticket.
Selvom spillet minder om Starquake i starten, finder du hurtigt ud af, det er bedre. Meget bedre, endda.



Equinox på Spectrum.

Equinox på Amstrad.

et rumspil

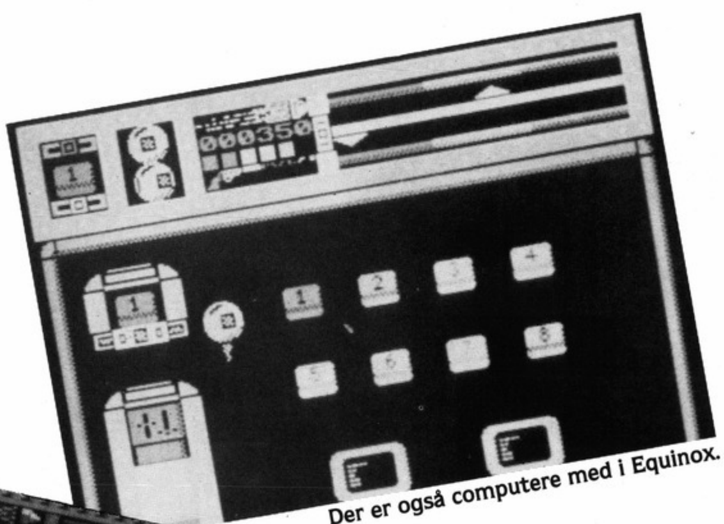
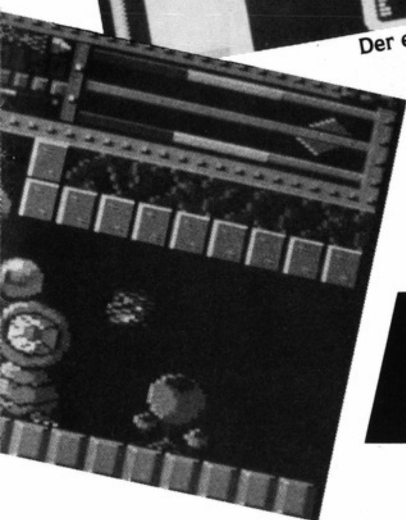
Konklusion

Equinox er alletiders spil. i øjeblikket kan kun Spectrum og Amstrad-ejere have glæde af spillet, men Mikro-Gen overvejer kraftigt også at lave en C64-udgave.
Equinox betyder jævndøgn og er samtidig titlen på den LP, franske Jean Michel Jarre lavede efter sin succesfulde Oxygene. Spillets navn må have noget at gøre med den helt fantastiske lyd, programmørerne har formået at mase ind i spillet. Selv på en Spectrum lyder det utroligt! Utroligt! Og især indledningsmelodien er lige til Melodi Grand Prix 87.
Grafisk er Equinox konkurrenterne overlegen. Vi kvier os ved ikke at kunne vise skærmbillederne i farver, men de er uhyggeligt flotte. På Spectrum har vi dog, enkelte gange, set det gjort bedre, men Amstrad - gooosh, hvor er det bare åndeløst flot!! Hvis vi ikke vidste bedre, var det lige før vi sagde "Pas på Amiga". Farverne er mixet helt fantastisk, hvilket giver forrygende resultater og kan du ikke finde ud af spillet (det kan til tider være svært!), bør du købe det alligevel. Om ikke andet så for at vise vennerne at "se her, det kan min Amstrad bare".

Egentlig er Equinox lidt for svært for begynderen. Men selv om du dør de første mange gange, bliver du ved. Equinox er spillet, alle bliver hooked på - ganske automatisk. Der findes ikke mange spil til hverken Amstrad eller Spectrum, der formår at holde dig klæbet til skærmen så mange nætter som Equinox.
Derfor. Fisk de 200 kroner op af tegnedrengen. Her er spillet, du seriøst må overveje, hvis du vil have noget af det bedste lige nu. Creme de la creme til fans af rumspil med huler og udfordringer i stor stil...

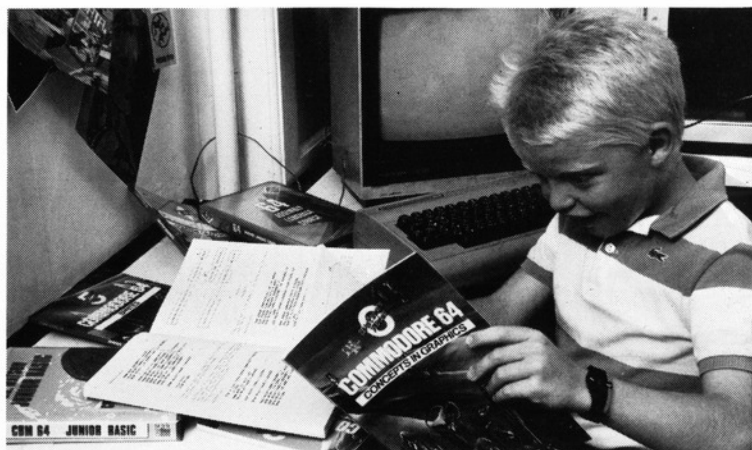
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Grafik	11
Lyd	11
Action	10
Spænding	11
Pris/kvalitet	11



Der er også computere med i Equinox.

Lære-rigt...

I England sidder unger i 8-9 års alderen og bliver skrappe til data. Danmark har stadig noget at lære...



En EDB-ivrig 9-årig.

Børn og undervisning. To ord, der har svært ved at forliges - i hver fald hvis vi ser på det med den førstnævntes øjne.
Men hvad gør man så, hvis man vil lære sine poder på 8 og 9 at blive programmør-genier? Eller bare at fatte grundbegreberne for EDB? Mangen en skolelærer har stået med det problem og nåede oftest til den konklusion, at motivation måtte komme først. Dem i 3. klasse var ganske enkelt ikke gamle nok.
Men nu er der håb. Et forlag i England har sat et par skrappe gutter på at skrive bøger, der kan lære de små alt om computerne. Bøger, der tager alskens pædagogiske tricks og kneb i brug for at "snyde lærdom og undervisningen ind ad bagdøren".
"SOFT" satte luppen på Glentop Publishing.

En anden måde at lære på

Normalt er det kedeligt at skulle lære programmering. Men ikke for 3.000 engelske skolebørn, der tager Glentop-bøger i brug. Glentop er et engelsk forlag, der har varslet nye toner i undervisningssektoren og med forfatterholdet Kedem & Kalisky skabt en helt ny måde at undervise i EDB.

Kedem & Kalisky er et stærkt team. To dygtige fyre, som ved, hvad de taler om. De stillede samme spørgsmål som de engelske skolelærere og fandt ud af, at skulle børn lære noget selv, måtte de forledes til at tro, de legede. Derfor blev forfatternes motto til "Undervisning er leg" og holdningen blev, at børn skulle starte tidligt. Så tidligt, at de bare lever sig igennem det. Og at dømme efter reaktionerne, har de dermed fundet den rette vej at lære unger noget om computere.
Lærebøgerne er så populære, at mange af de håbefulde britiske "youngsters" selv sparer op for at købe dem - for egne lommepenge!

Dr. Watson er med

En af grundene til succesen, er måden, det svære stof bliver lagt ud på. Nogle vil måske kalde det poppet, men børnene elsker det. For en af "vejviserne" er den kære Doctor Watson, Sherlock Holmes makker.
Han har lagt navn til bl.a. "Watsons Notes", en serie på seks hæfter, der er for de yngste i klassen. Når børnene kommer i 5. klasse er de allerede for gamle til "Watsons Notes", så det er klart, forfatterholet

satser på den helt unge målgruppe - dem på 8 og 9.
I "Watsons Notes"-serien er hver bog på 70-80 sider, fyldt med tegninger og andet sjov. Alle bøgerne følger et fast koncept med faste punkter, børnene kan genkende gang for gang. Der er punkter for det, de skal læse. Punkter for det, de skal indtaste. Punkter for "Run" og mere i den dur. Altsammen er det krydret med programeksempler specielt for børn og tekster, de små englændere har nemt ved at læse (værre er det i Danmark, hvor de færreste 8-9 årige læser engelsk).
Illustrationerne er internationale: På en nem og overskuelig måde vises, hvordan data lagres og hvordan det hele "funker". Lige noget for den spæde begynder og lige grunden til, at så mange af de purunge computerfans vælger at købe en "Watson Notes"-bog i stedet for candy eller et nyt, hot game.



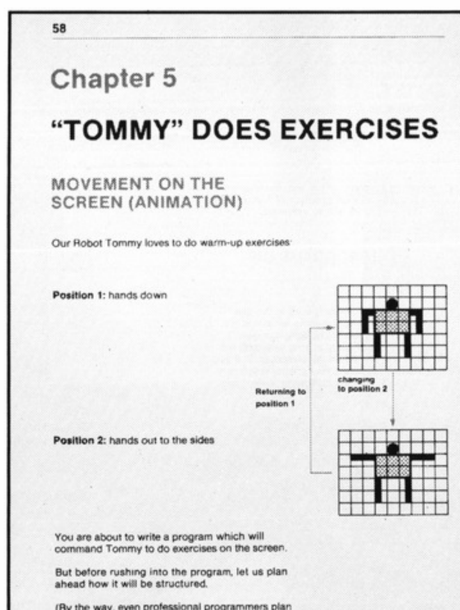
Bogen er en del af en bånd/bog-pakke.

Også lidt til de gamle

Watson-bøgerne findes også til de ældre årgange, nærmere betegnet dem mellem 12 og 15 år. Her er to bind under fællestitlen "Watsons Workbooks", begge mellem 180 og 200 sider.
Nogle af de sjove tegninger er erstattet med procesdiagrammer, bedre kendt som "spaghetti-kodning". Det er måske ikke lige verdens mest pædagogiske, men en nødvendig indgang til emner som seriøs programmering og struktur i EDB-programmer.
I den første af arbejdsbøgerne lærer du at lave store programmer på egen hånd, mens den anden bog mere handler om grafik. Her lærer du at Poke, at lave bevægelige tegninger på skærmen og lidt om maskinkode. Derfor er der også en del om det binære talsystem, da det er det, computerens maskinkode hviler på. Alletiders til dem, der startede med "Watsons Notes" og nu vil vide mere.

Bogen bliver en bi-ting

Glentop Publishing er et bogforlag, så det mest naturlige for geschæften ville være at lave bøger. Ikke desto mindre har man i en række "bogpakker" valgt at betragte bogen som en bi-ting. I de pakker er hovedbestanddelen nemlig et kassettebånd med programmer, der er færdige og kan køres ind i computeren. Bogen følger her med som et supplement og her finder brugeren de uddybende forklaringer - alt om hvordan programmerne er lavet og hvordan, de kan laves bedre.
Bogen er stadig med, men kommer kun i anden række. Ellers "bliver der for meget at læse", har de TV-tilvænnede engelske børn beklaget.
Af pakker, der både indeholder bog og bånd, finder vi "Basic Adventure". Her lærer du at skrive dine egne eventyr-spil, lidt i samme stil som dette og næste nummers programmeringskursus "Gør-det-selv adventure".
En anden pakke med både bånd og bog er "Doctor Watsons Junior Basic". Her går vi ekstra-langt ned i alder, faktisk kan alle fra 6-7 års alderen og op være med. Fidusen er at gøre det hele til leg. Og derfor bliver du ført igennem tre eventyr, hvor du skal få kontrol over et rumskib og selv være helten - of course, som de lærde siger.



58

Chapter 5

"TOMMY" DOES EXERCISES

MOVEMENT ON THE SCREEN (ANIMATION)

Our Robot Tommy loves to do warm-up exercises

Position 1: hands down

Returning to position 1

changing to position 2

Position 2: hands out to the sides

You are about to write a program which will command Tommy to do exercises on the screen.

But before rushing into the program, let us plan ahead how it will be structured.

(By the way, even professional programmers plan

En tilfældig side fra en "Watson-Notes"-bog.

Step-by-step føres du lansomt ind i programmeringens svære kunst og til sidst kan du helt selv. Båndet har fire læreprogrammer, der sikrer, at du kommer let og smertefrit gennem begynder - vanskelighederne, mens bogen er en ægte læse-let-bog: Store typer og et typisk børne-engelsk, nemt at gå til
For de lidt ældre og mere erfarne har Glentop et maskinkodekursus, igen skåret over samme læst. Altså formlen bog/computerbånd = et godt par. I maskinkodekurset instrueres læseren trin for trin og på båndet ligger der både en komplet 6510 assembler med symbolic labels, makroer, hard-copy, memory labels, save/load og isert/move. En stak øvelser vil få dig op på dupperne med kodningen og hele tiden checke, om du er tilpas tilpudset i forhold til dit niveau. Flot!
- Men du skal nu kunne noget engelsk til denne pakke.

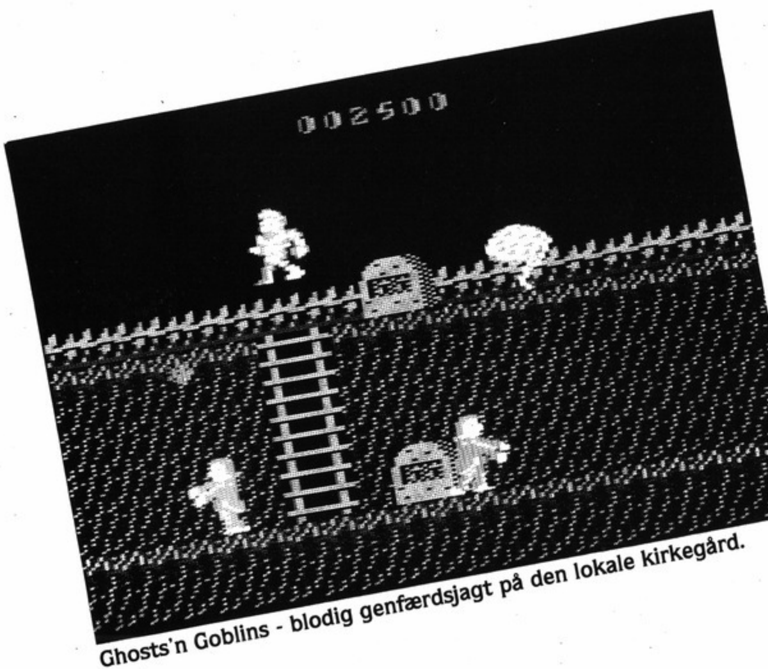
Perspektiver

Hos Glentop har der været snak om at oversætte materialet til andre sprog end engelsk. Ja, dansk har sågar været på tale, så måske vores hjemlige håbefulde har en chance. Indtil videre må vi med tilfredshed observere den engelske udvikling og konstatere, at gælder det udviklingen af undervisningsmaterialer til datalære for de alleryngste, har vi stadig en del at lære herhjemme.
Men Glentop Publishing er også et forlag med erfaring. Udover undervisningsbøgerne, der primært er til Commodore, laver de nemlig også "almindeligt" data-litteratur til så forskellige maskintyper som BBC, Electron, Apple II & e, Amstrad, Einstein, MSX og Atari. Og derudover har de lavet et interessant Graf-Pad agtigt tegnebord med et ikonstyret tegneprogram til C64/128B.
Watson-bøgerne fra Glentop er spændende. De markerer indgangen på en ny æra for børn i data-alderen. Vi må dog beklage, de er på engelsk - så er de kun for de store af børnene, dem der kan sproget. For skal de mindre være med, må de indstille sig på nogle MEGET hyggelige stunder med mor og far på skødet...

Henrik Bang og
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Ghosts 'n Goblins

"- De fyrer hit efter hit efter hit a". Syng bare med på sangen om Elite, softwarehuset, der bragte dig Frank Brunos Boxing, Commando og Bomb Jack. Nu er de ude med nummer 4 af de store konverteringer fra spilleautomaterne. Men kan den stå mål med de tre hidtidige kassesuccesser?



Ghosts'n Goblins - blodig genfærdsjagt på den lokale kirkegård.

For alle de kapitalstærke fyre, der dagligt hærger i spillehallernes larmende eldorado af fristende og udfordrende maskiner, er navnet "Ghosts 'n Goblins" ikke ubekendt. Spillet har igennem et års tid kørt på en af de populære Capcom-maskiner, dem der spiser dalere, og tjent sig selv ind mange gange.
Nu har det engelske firma Elite købt rettighederne til at udgive en udgave af spillet for hjemmecomputere, i første omgang Spectrum, Amstrad, C64, C16/4 og BBC. Det har fået de store horder af datafreaks, der hungrer efter nye saftige Shoot 'Em Up titler til at fatte nyt mod. Og det har fået "SOFT" til at se nærmere på især Spectrum, Amstrad og Commodore-versionerne.

Dramatik på den forladte kirkegård

I "Ghosts 'n Goblins" er du en ædel og glorværdig drømmeridder, klædt i nypudset rustning fra top til tå og klar til en kamp mod det onde. Du skal redde dit livs udkårne fra den store samling spøgelser, genfærd, drager, slanger og grusomme kæmper, der alle vil både dig og hende det ondt. For at nå frem og fuldføre din rolle som uovertruffen og frygtløs helt med bravour, skal du igennem fire forskellige baner fyldt med de mest slimede og afskyvækkende monstre.
På første bane vælter det med genfærd. De stiger op alle vegne fra og vader med Frankenstein-lignende skridt hen imod dig. Selv en rigtig macho-hero som dig kanikke klare sig med de bare næver, så du er bevæbnet med store, massive sværd. De kan hugge selv de mest genstridige hoveder af. Ja, selv masserne af genfærd bøjer sig villigt ned i støvet, når du er på turne med din skarptslebne snittepind.
Senere i spillet møder du de berygtede grønne planter. De adskiller sig fra almindelige grønne planter ved at spytte dødelige kugler efter dig.
Store rovfugle vil også være med i legen. Pas på, for de prøver at hakke øjenæblerne ud af dit hovede. Stik dem frejdigt med dit sværd, og du overlever. For en stund.
Lykkes det dig at overvinde den første omgang forhindringer, skal du for at fuldføre banen fuldstændigt, også skyde en stor trold. Han er bedre kendt som kæmpetrolden, og han hopper så vildt, som gik han på tegnestifter. For at overvinde hr. Hoppetrold skal du ramme ham indtil flere gange, hvilket godt kan være svært. Han hopper jo nemlig og fører konstant frem mod dig.
På bane to, tre og fire vælter det frem med andre vanskabte skabninger. De er farlige, så det er med at have fingeren godt plantet på dit joysticks skyde-knap. Du skal klare dig imod et sandt utal af fantasifulde kreationer, der alle prøver at stoppe dig. Skyd godt - nogle skal skydes mere end een gang, før de går op i rød røg. Mens du kæmper, skal du samtidig springe for livet for at undgå at falde i de vandhuller, der overalt fylder landskabet. Og husk: Så snart du har brugt mere end tre minutter på en af banerne, kan du godt begynde at se dig om efter et nyt liv. Det koster at være langsom!

C64 vinder i længden

Programmør-teamet, der har skabt Commodore-udgaven af spillet, er sluppet vellykket fra det. Både hvad angår lyd, grafik og gameplay er "Ghosts 'n Goblins" et vellykket C64-spil. Spillet nærmer sig originalversionen fra automaten ganske godt, uden at det dog er en helt tro kopi. Ligesom i den rigtige arcade-automat taber du rustningen for derefter at fortsætte i røde underbukser, så snart du første gang røres af noget. Undervejs kan du også skifte våben - først er du bevæbnet med et sværd, dernæst fakler, så knive og økser for til sidst at ende med små skjolde.
Faklerne og økserne er lidt af en belastning at bruge, for de er langsomme, og rækkevidden er begrænset. Til gengæld er både knive og skjolde uhyre effektive.
Lyden er varierende, og der skiftes melodi mange gange på hver bane. Tilmed er det ganske avancerede melodier, der spilles her.

Grafik	10
Lyd	10
Spænding	10
Pris/kvalitet	10

Sådan klarer Amstrad sig

Grafikken i Amstrad-versionen er også udmærket, blot er den en smule større (figurer m.m.) end til C64 og virker derfor mere klodset. Hvad værre er, har programmørerne af Amstrad-konversionen glemt en masse små detaljer, der både er på originalen og på C64-udgaven. Det er f.eks. ikke muligt at skifte våben undervejs eller finde nær så mange værdi-genstande, ligesom du også dør på en ret kedelig måde. På 64'en mister du rustningen, mens du dør, og render derefter halvnøgen rundt. Har du en Amstrad og dør, hopper du først et lille stykke op i luften og lander så på jorden som en bunke knogler.
Ganske vist taler vi her om detaljer og små forskelle. Men alligevel - det er de små ting, der gør et spil til "lige det der ekstra gode".

Grafik	9
Lyd	10
Spænding	9
Pris/kvalitet	9

"Ghost 'n Goblins" a la Spectrum

På Speccy er "Ghosts 'n Goblins" en skuffelse i forhold til de to andre versioner. Det skyldes naturligvis, at Spectrum kun har 8 farver, hvor Commodore 64 har 16 og Amstrad har hele 27. Og så skyldes det, at Spectrum også er dårligere, når det gælder lyd, grafik og hukommelse.
Sammenligner vi derimod "Ghosts 'n Goblins" med andre Spectrum-games, er det godt. Ikke storslået, men faktisk ret godt. Og da vi altid giver karakterer i forhold til gennemsnitskvaliteten af andre spil på samme maskine, tør vi godt give lidt høje karakterer til Spectrum. Også selvom denne udgave ikke står mål med udgaverne til C64 og Amstrad.
Konklusion? Et af de bedste action-spil lige nu til "bademåtten". En videreudvikling af Commando, Green Baret og Dynamite Dan II i eet spil.
Grafikken er, sammenlignet med andre Spectrum-spil, uovertruffen.

Grafik	11
Lyd	8
Fængslende	11
Pris/kvalitet	10

Claus Leth Jeppesen

ARCADE ACTION AID

Med hjælp fra ivrige læsere er games-expert Michael Christensen tilbage i sit faste hjørne. Med sig har han smarte rutiner, uendelige liv og en god portion "snyde"-pokes til Commodore, Spectrum og Amstrad. De gør spillene endnu federe...



Manic Miner

Månedens "SOFT" lægger kraftigt med et raskt lille snyde-poke til at gøre Manic Miner betydeligt lettere. Tast ind på din Commodore 64 og se, hvad der sker:

POKE 18546,44
SYS 16384

Choplifter

- er en rigtig klassiker på den store spil-himmel. Men hvad gør man, hvis man ikke kan få skidtet til at makke ret?

Taster dette lille trick ind på sin Commodore, selvfølgelig:

POKE 8011,173

Commando

Har du Commando til din Commodore, Spectrum eller Amstrad, og kan du ikke rigtig klare portene på bane 1 og 3, så gå til højre eller venstre og pløk derfra ind mod portene. Så skal du se, hvad der sker!

Og har du Commando i Spectrum-udgaven, taster du dette poke ind for et ekstra flot antal liv:

POKE 31107,199 eller 35136,0



Nu får du flere liv i Commando!

Impossible Mission

Endnu en gang et fælles tip til et Commodore/Spectrum/Amstrad spil: Vent til du har alle 36 brikker, før du begynder at sætte dem sammen. Og før du begynder at samle, var det måske en god ide at ringe på den øverste telefon og så vende brikkerne to og to.

Raid over Moscow

For de ejere af dette "U.S. Gold"-spil, som stadig har lyst til at "score russerne", har Per Koch tips til de sidste to baner (og samtidig de sværeste)-

Når du er inde ved forsvarscentret i Kreml, og det klør i din fire-finger for at få klaret de røde, så skyd først de øverste tårne og lad dem falde ned på den russiske tank. Det giver en fed bonus, der er værd at tage med.

Når du derefter kommer ind i atomreaktoren, gælder det om at rykke sigtet så langt, du kan. Derefter stiller du det over et af de bageste huller og giver dig til at skyde, når robotten er på vej hen over hullet. Det skulle give resultater, skulle vi hilse og sige.

Falcon Patrol

Ud og flyve med en 64'er. Det er livet, siger horder af joystick-freaks, som stadig spiller Falcon Patrol. OK, siger vi så og giver dem en lille shuffle indtastninger, der gør det umulige muligt:

POKE 16764,36
POKE 16705,7
SYS 16640

H.E.R.O.

I Commodore-versionen **poke'r** du **18033,255** for at få liv nok.

Movie

Fra Imagine kommer spillet Movie, der bygger over en gammel detektivfilm. Her spiller du selv helten. Først finder du mappen, pistolen og pengene.

Spar på krudtet, når du skyder. Du kan hurtigt komme til at mangle kugler.

Find pigen, spørg om "Friend or foe". Hvis så hun svarer "kill, kill, kill", har hun afsløret sig selv som den onde af søstrene, Vanya, og bør straks "gøres kold" med en ladning krudt.

Hvis hun derimod svarer dig "friend ort foe", er hun den gode søster, som du følger.

I en af gyderne står en rustning, der spærrer vejen til nogle af rummene. For at komme forbi, skal du slippe flasken mellem dig og den og gå fremad. Når du står lige op ad døren, skal du igen tage flasken og valse ud. Så er vejen nemlig fri.

Andre af vagterne kan du nogle gange flytte med ordene "open" eller "puzzle".

Pas på, når du smider bomben - du kan nemt blive sprængt i bittesmå stykker.

Nogle gange kan udbruddet "God bless you" (gud velsigne dig) hjælpe dig med at få vigtige oplysninger ud af folk i spillet.

Max Headroom

- er en TV-fyr, som netop er kommet frem på skærmen i et nyt Quicksilva-spil.

For at komme op på de næste etager, skal du køre i elevator. Men sådan en kan du ikke bruge, før du har lavet et lysende bogstav eller tal på et lille LED-display. Koderne for etagerne er:

Op til etage 200: "E" (ben 1,2,3,4 og 6 talt fra venstre)
Etage 201: "1" (ben 5 og 7, talt fra venstre)
Etage 202: "2" (ben 1,3,4,6 og 7)
Etage 203: "3" (ben 1,4,5,6 og 7)
Etage 204: "4" (ben 2,5,6 og 7)
Etage 205: "5" (ben 1,2,4,5 og 6)
Etage 206: "6" (ben 1,2,3,4,5 og 6)
Etage 207: "7" (ben 1,5 og 7)
Etage 208: "8" (tænd for alle ben)
Etage 209: "9" (ben 1,2,4,5,6 og 7)
Etage 210: "L" (ben 2,3 og 4)
Etage 211: "P" (ben 1,2,3,6 og 7)

Tallene gælder til Commodore, men skulle også virke på både Amstrad og Spectrum.

Amstrad Action

En anden læser, Bjarne Nielsen fra Åbenrå, sendte nogle Amstrad-pokes til Chris fra brevkassen. De giver uendelige liv og er som følger:

Bruce Lee	**POKE &65F1,0**
Who Dares Wins II	**POKE &7081,0**
Killer Gorilla	**POKE &4609,0**
Cauldron	**POKE &DA4D,0**

Gyroscope

Til Spectrum-folket har vi blandet en kraftig cocktail pokes. Først og fremmest kan du slå tidsbegrænsningen fra med

POKE 59149,0

og du kan frit vælge dit eget antal liv:

POKE 53222,(1-70)

Evigt liv kan du selvfølgelig også få i Gyroscope til Speccy. Så taster du blot

POKE 53922,0

Vil du gerne kunne køre på hele skærmen, klares dette let med

POKE 54033,201

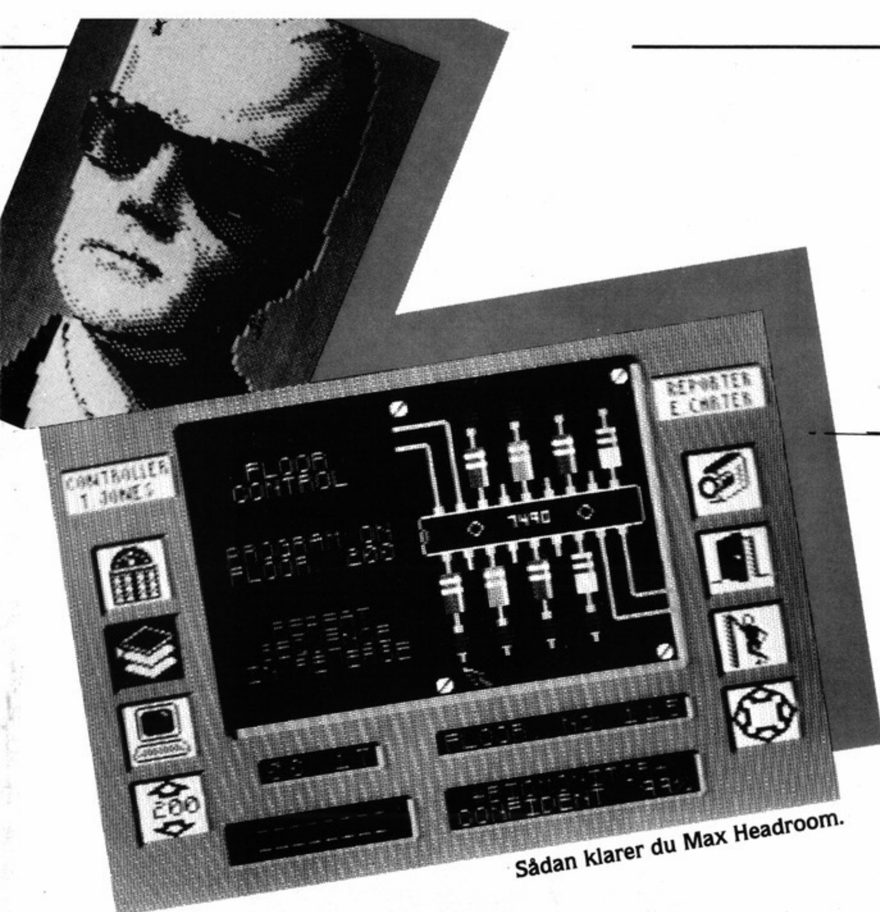
Det fedeste er dog at blive udødelig over for alle de farlige "dimser". Det poke skal du selvfølgelig også have her i "SOFT":

POKE 54354,201

Du kan naturligvis også forsøge dig med

POKE 53887,201

- så får du alle tre ting på een gang: Evigt liv, bevægelighed over hele skærmen plus usårlig over for de små bæster.



Sådan klarer du Max Headroom.

ARCADE ACTION AID

Underwurdle

Spectrum-ejere med dette Ultimate-spil kan godt glæde sig.

Fra Vodskov har Jesper Kristensen nemlig sendt os pokes, og han siger, du først skal køre loaderen ind. Når det er gjort, taster du Break-tasten og indsætter disse pokes lige før sætningen med RANDOMIZE USR:

POKE 59376,0 (Uendelig liv) og
POKE 37373,0
POKE 37374,0 og
POKE 37375,0 (for at fjerne de irriterende dyr).

Monty on the Run

Søren Dahl Nielsen har et tip til de glade 64'er ejere, men Amtsrad og Spectrum skulle det også virke på. I "Monty on the Run" starter du med Monty Freedoms Kit, der ligger i bunden af skærmen. Tag ting nummer 2, 4, 8, 12 og 13 ud og tag det hele (alt) i Monty on the Run.

Sørg for at få nogle points, så du kan komme på highscore-listen Top 50. For når du skal til at skrive dit navn på den, skal du i stedet for skrive ordene **I WANT TO CHEAT.** Så bliver du udødelig fremover.

Project Future

Har du en Spectrum og spillet Project Future, skal du næsten prøve det poke, der hedder:
POKE 37283,0

Mere action i næste blad

Der var alt for nu. Men allerede i næste nummer er Arcade Action Aid tilbage på de faste sider med en flot samling tricks, der gør de nyeste spil værd at spille. Og har du selv pokes eller gode råd, så send dem ind - adressen finder du forrest i bladet.

Michael Christensen

Fede pokes til Gyroscope.

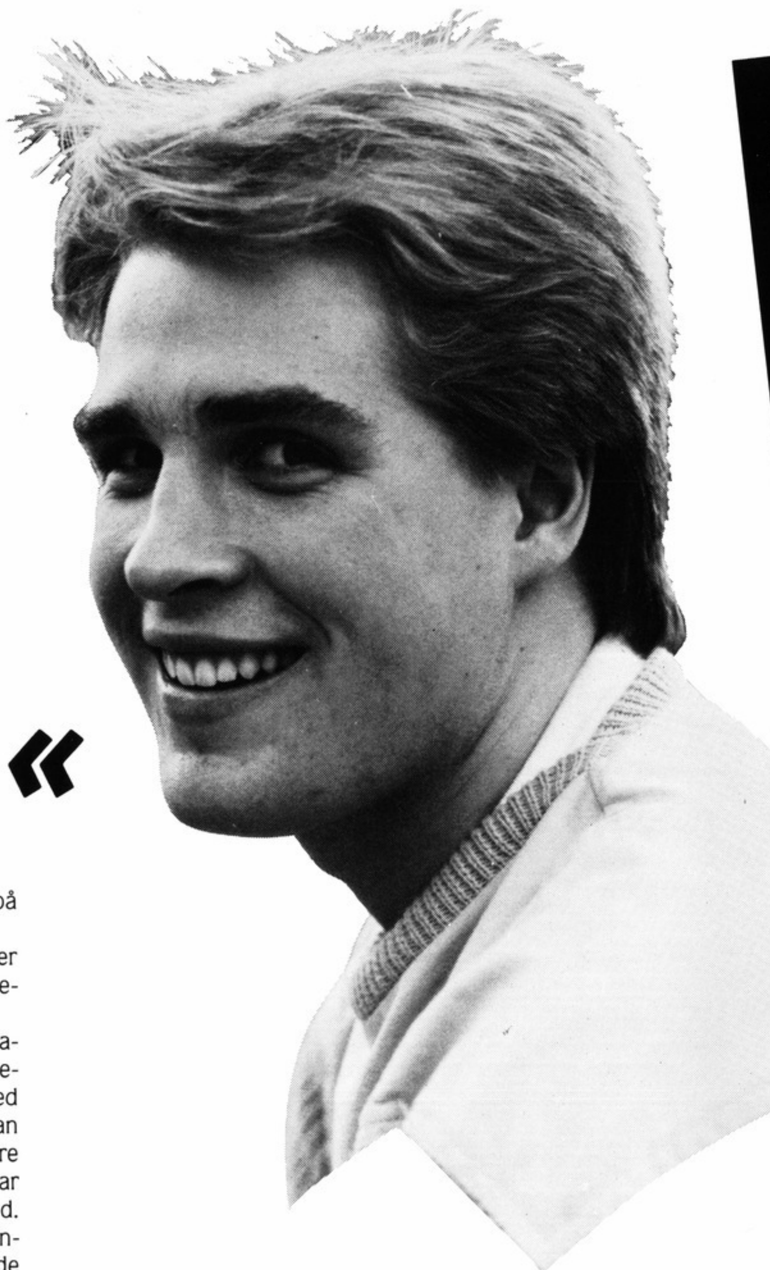
Pokes til C64-spil

1 - Skriv load.
2 - Når spillet er loadet ind, skriv POKE-KODEN (nedenstående).
3 - Er der mere end et enkelt POKE til spillet, skriver du dem efter hinanden, hver efterfulgt af "Return"-tasten. Vigtigt: Brug ALDRIG linienumre.
4 - Skriv RUN.
Alle instruktioner efterfølges af et tryk på "Return"-tasten. Bemærk, at eftersom der ofte findes flere versioner af et spil, er ikke alle poke's til samtlige udgaver. Derfor kan nogle ikke fungere på samtlige spil, ligesom andre kun er kompatible med bånd-udgaven af et spil.

Shamus	POKE 27185,169
Mr. Robot	POKE 11518,255
Quest for Tires	POKE 7341,99 POKE 11485,125 POKE 14864,0
Snokie	POKE 30116,173 POKE 33242,200 POKE 33242,255
Zeppelin	POKE 10081,100 POKE 14331,100
Punchy	POKE 15458,50
Q-Bert	POKE 4446,173
Dig Dug	POKE 10473,255
Bagitman	POKE 19013,189 POKE 22236,255
Blagger	POKE 53264,126 POKE 3574,44
Cavelon	POKE 23789,255
H.E.R.O.	POKE 14652,25
High Noon	POKE 18033,255
Galaxy	POKE 3369,230
Flak	POKE 4798,36
Dinky Doo	POKE 12296,165 POKE 11989,18
Donkey Kong	POKE 12118,234
Bat Attack	POKE 11061,234
Bruce Lee	POKE 5686,128 POKE 5672,128
Pitfall	POKE 5393,255
Shamus Case II	POKE 15475,238 POKE 3888,128 POKE 15476,176
Radar Rat Race	POKE 6300,230
Omega Race	POKE 6300,230
Squish 'Em	POKE 2562,100
Lady Tut	POKE 2392,50
Super Scramble	POKE 4691,(Tempo)
Loderunner	POKE 7892,255
Falcon Patrol	POKE 16764,234 POKE 16765,234
Wheelin'	POKE 27427,173 POKE 27916,173
Battle Through Time	POKE 22045,255
Fort Apocalypse	POKE 36364,234 POKE 36365,234 POKE 36366,234 POKE 36367,234 POKE 36339,153 POKE 36339,153

Kickman	POKE 7424,230
Kid Grid	POKE 10020,234
Jet Set Willy	POKE 11345,33
Jumpman Jr.	POKE 9450,173 POKE 9450,44
Sheep in Space	POKE 35039,44
Frantic Freddy	POKE 34535,24 POKE 31887,255
Ghouls	POKE 8367,255
Jungle Hunt	POKE 2242,165
Hunchback	POKE 5404,50 POKE 9521,44
Dimension X	POKE 8645,129
Space Taxi	POKE 16911,200
Clowns	POKE 3566,100
Pedestrian	POKE 2288,255
Hard Hat Mack	POKE 16877,173
Crazy Kong	POKE 30624,173
Laserstrike	POKE 16475,173
Kaktus	POKE 4565,234
Crossfire	POKE 27625,173
Seafox	POKE 7337,173
Pooyan	POKE 20634,173
Burnin' Rubber	POKE 18432,173
Galaga	POKE 17388,173
Moon-Buggy	POKE 24151,173
Sammy Lightfoot	POKE 3678,189
Jumping' Jack	POKE 27904,173
Popeye	POKE 2405,255 POKE 2406,255
R-Nest	POKE 4446,173
Frogger	POKE 22341,173
Dare Devil Dennis	POKE 29173,255 POKE 17958,100
Dragon Hwak	POKE 3477,255
Pakakuda	POKE 7015,234
Battle Zone	POKE 8909,100
Revenge of the Mutant Camels	POKE 35518,250
China Miner	POKE 34623,234 POKE 34624,234 POKE 34625,234
Herby	POKE 7191,255

»De kalder mig JIMBO...«



Chris Gray, manden bag "Infiltrator".
- Sådan bliver du millionær på at skrive spil selv.

Han er 18 år. Blev berømt på en måned. Hvorfor? Tja, han opfandt såmænd »bare« Infiltrator.

Møder du 18-årige Chris Gray på gaden, ville du ikke gætte, han er millionær. Den unge canadier ligner en hvilken som helst »kid« fra en af verdens storbyer. Tøjet er almindeligt, håret er der ikke gjort meget ud af og hans afslappede væsen ligner de flestes.
Mr. Gray er da også helt almindelig. Eller næsten da. Det eneste, der gør ham anderledes er en rund million på bankbogen og evnen til at skrive computerspil, tusinder af andre unge vil knække deres joystick over i bare iver for at spille.
For Chris Gray er livet blevet let at leve. De fleste har kun set navnet når de loadede det nye Infiltrator ind i Commodoren, men hvad dækker det egentlig over? Hvem er han, den unge herre, der egenhændigt har skruet en af hitlistesuccesserne sammen?
"SOFT Specials" Rasmus Kirkegård Kristiansen fangede Chris Gray midt i fem dages hektisk Skandinaviens-turne. Mellem autografbesøg og anden PR relaxede manden med sin livshistorie.

Ikke helt almindelig

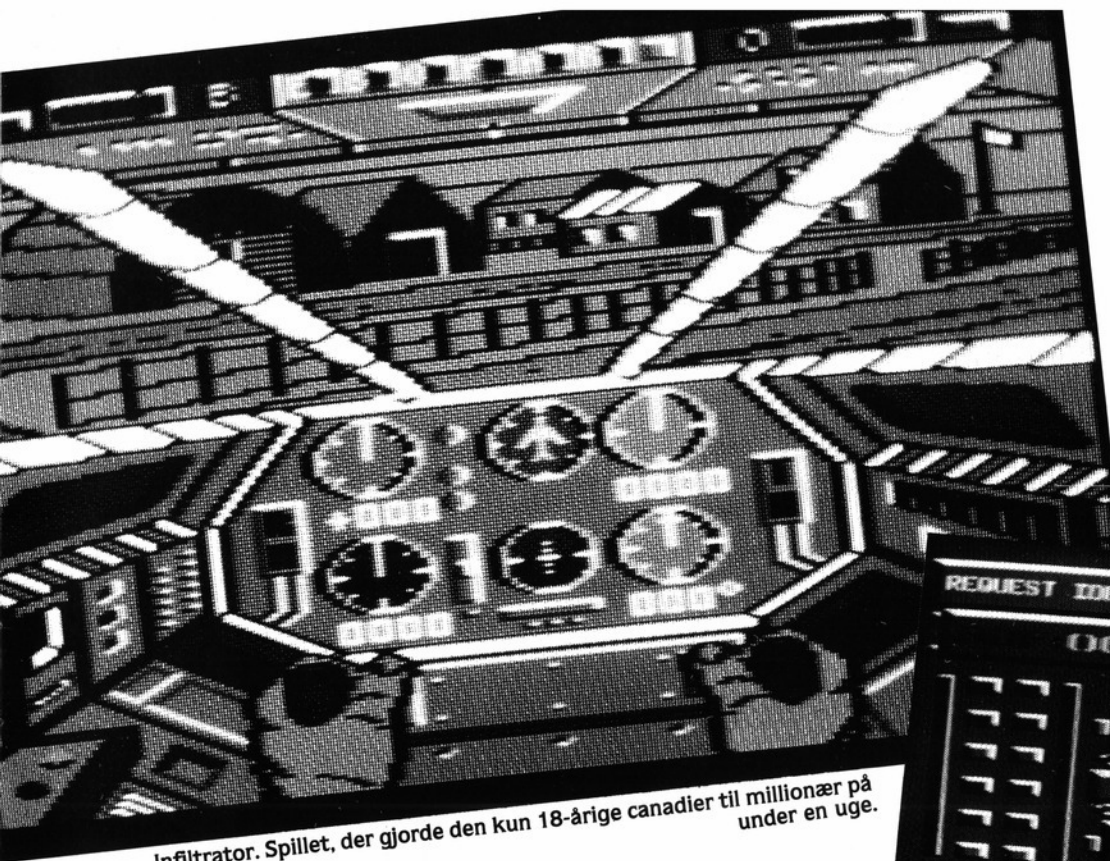
- Jeg er indædt canadier, starter han.
- Født og opvokset nær Toronto. Chris Gray startede programmering da han var 12. Nogle kalder ham et utroligt klogt »vidunderbarn«, men selv siger han, at han bare fik lyst til at opfinde spillene i stedet for at købe dem. Og siden han i 1980 fik sit Atari 2600 system, har han været hooked på computerspil.
- Ja, seriøse erhvervsprogrammer er ikke lige mig. De er bare så kedelige, stønner han.
Derfor har den »almindelige« Canada-dreng også kun programmeret games. Det hele startede med klassikeren Boulderdash, som han var ophavsmand til og som senere blev udgivet af både First Star Software og Mirrorsoft i England. Boulderdash har tjent mange penge hjem, og siden er der lavet både fortsættelse II og III. Siden lavede Chris Gray US-Gould spillet Whirly Nurd - et hit til Atari, men knap så populær til Commodore.
Og nu? Ifølge distributørerne verden over står Infiltrator til en sikker »guldplade«. Mandens hidtil mest populære computerspil tager alle 64ere med storm.

Eget firma

Succes avler succes og for at undgå et canadisk skattesmæk, har Chris Gray oprettet sit eget firma - "Chris Gray Enterprises". Det handler på det internationale marked med licensrettighederne til alle mandens spil og fungerer samtidig som investeringsfirma. Til at hjælpe sig har Chris Gray hyret en af Torontos skrappeste selskabs-advokater: Sin egen far!
De to har på »no time« tømret et solidt firma sammen og dermed sikret sønnike en god alderdom. Og så er der endda stadigvæk lidt på kistebunden til farmand. Som Chris selv siger det:
- Far er ikke så god til alt det med data, men han er en dygtig advokat. Sådan en er alfa og omega, hvis du skal tjene penge. Jeg tror, han har betydet, jeg tjener fire gange så meget som ellers. Pengene har Chris Gray investeret, men nogle af dem bruges også til rejser eller biler. Og så koster det selvfølgelig også noget udstyr, hvis man skal skrive programmer. Den unge spilforfatter ejer ikke mindre end 10 computere.

10 computere

Chris Gray »syr« sine programmer på hele 10 computere. I programværkstedet står en IBM PC, en Macintosh og to ATARI. For bare at runde det hele af, har han også Commodore 64. Ikke kun een, men hele seks af slagsen.
Selv siger Chris, ATARI er fremtiden.
- Jeg tror meget på den maskine. Macintosh var den første, så den bliver fortsat succesfuld. Og ATARI ST vinder frem på grund af sin ultralave pris og høje ydeevne.
Amiga tror han ikke på.
- Den er for dyr og var heller ikke den første. Om kort tid begynder Chris Gray på sit første ATARI ST-


Infiltrator. Spillet, der gjorde den kun 18-årige canadier til millionær på under en uge.

Spillet "Infiltrator" er til Commodore 64.

spil. Men det betyder ikke, at han svigter sin 64'er. Den er stadig hans store hobby, så fra hans hånd vil fortsat flyde programmer.

Infiltrator

Chris Gray fortæller begejstret om Infiltrator og om, hvorfor handlingen blev så medrivende.

- Jeg har lavet en person, du kan identificere dig med, og det er betydeligt mere spændende at kæmpe for sin overlevelse end at æde prikker og være en gammel ost.

Hovedpersonen i infiltrator hedder Johnny alias Jimbo Baby. Og det er lige præcis, hvad Chris Gray blev kaldt af sin tidligere girlfriend i high school.

Lige nu er Chris ikke optaget. Men der er mange om budet, smiler han selvsikkert. For han er en flink fyr, der udover sin vindende personlighed også bor godt og har en lækker vogn.

- Min Mazda RX-7 turbo er under en uge gammel, den er rød og så er det turbo-modellen.

Chris Gray smiler og afslører, at han ikke er utilfreds med hverken bilen eller sin bankbogs indestående.

-Der er ikke noget galt med at tjene penge, smiler han veltilfreds, men fortæller samtidig, at han ikke skriver spil fordi han vil tjene penge.

- Jeg har valgt at skrive spillene ene og alene, fordi jeg kan lide det. Det er rart at se folk, der kan få flere timer til at gå på en sjov måde ved at spille noget, jeg har lavet i løbet af min arbejdsdag.

Et usædvanligt job

Den typiske arbejdsdag for Chris Gray starter en gang henad formiddagen. Nogle gange endda først efter frokost.

-Det er det fede ved at være sin egen arbejdsgiver, siger han.

- Jeg står op, når jeg har lyst, og fordi jeg er lidt doven af natur, bliver det som regel altid senere end alle andre.

Nogle dage arbejder Chris Gray kun 2 eller 3 timer, andre dage slet ikke. Og det hænder, han giver sig selv fri flere uger ad gangen for at rejse eller blot nyde livet. Til gengæld kan han også finde på at sidde oppe længe om natten for at programmere en detaljeret finesse, han lige fik en brandgod ide til.

- Mit job er også min hobby, så jeg har ikke nogen fast arbejdstid.

Af hobbies har Chris udover sine computere også tennis, badminton, hurtige biler og piger.

Successen er ikke steget ham til hovedet og vennerne ser han stadig.

-Noget af det bedste, jeg ved, er at tømme »a case« sammen med mine gamle kammerater fra skolen. »A case« kan oversættes til »en ramme« og vi gætter, det har noget med humle at gøre. . .

```
PROGRAM:   INFILT

 1 IF PEEK(53)=0 THEN INPUT"(CLR)MISS
    ION (1-3)";M:POKE 53,M
    :LOAD"OUTPUT",8,1
 2 POKE 80,PEEK(788):POKE 81,PEEK(789
    :POKE 8,(PEEK(53)-1)*2:SYS 2176
```

Snydeprogram til læserne

Inden Chris Gray forlod København, fik vi ham til at mixe et lille snydeprogram sammen specielt til »SOFT«-læserne. Programmet virker kun på disketteversionen af Infiltrator, men med det kan du komme til missionerne uden først at skulle flyve i 'kopter. Og du kan frit vælge hvilken mission, du vil genemføre, uden først at skulle spille de andre. Tast programmet ind og smid disken i drevet. Skriv RUN og resten kører på skinner. Bare »ren programsaft« til SOFT-læserne.

Fra herren himself fik vi også oplyst, at der nu kommer en fortsættelsesdiskette til Infiltrator. Hvis du allerede har Infiltrator kan du købe en ny diskette med flere missioner, der giver spillet mere saltvand. Disken skulle efter sigende indeholde både kampe i en båd på en flod, noget med tanks og motorcykler, der skal sprænges i luften. Voldeligt?

-Ja, jeg er kendt for lidt vold til at peppe handlingen op. Faktisk har programfirmaernes censur-komite allerede slettet nogle af det oprindelige Infiltrators værste scener. Af dem kan Chris Gray bl.a. nævne en offentlig henretning komplet med »blod« ned over skærmen og den findes i dag kun på hans egen personlige, specialfremstillede Infiltrator.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Med 200 km/t og TURB

Normalt er turbo noget med de dyre biler. Og i bilbranchen er tilbehørskataloger som BG og Formel 1 det helt hotte. Nu er Turbo-navnet imidlertid også hevet på en hel serie tilbehør til din computer, hvad enten den er en Amstrad, Commodore eller Spectrum. For i Taiwan har smarte reklamefolk fundet ud af, at "Turbo" da vist lød ret vakst til en serie datagrej.
Nu er det hele på vej til Danmark. Din lokale computer-forhandler får "skidtet" engang sidst i september, for inden da skal det lige en tur inden om frihavnen og runde - importøren hedder Overgård-Andersen A/S.
"SOFT" holder allerede nu forpremiere på Turbo-serien. Vi piller etiketten af og afslører, hvad der skjuler sig bag det hurtige navn...

Alskens godt fra Østen

Turbo har drejet tændingsnøglen og pakkedamerne i Østen er i fuld sving. Om få uger lander alt udstyret i Danmark, komplet og klar til brug. Du får joysticks i alle afskygninger og til ethvert behov, lige fra de gængse til de mere outrerede.

kvalitet, især når vi snakker finelektronik. Hong Kong har derimod, måske lidt ufortjent, ry for at "smide komponenterne i med en skovl og hælde lim over". Mange mener dog, dette image har forbedret sig en kende de seneste år. I Sydkorea spyttes der også dataudstyr ud i stor stil. Her er lønningerne lave, men håndværksmæssigt og teknisk er der også en klar distance til Japan. Værst er det imidlertid med Taiwan: Her mener mange af elektronikimportørerne, at det ikke er umagen værd at få finelektronikken fragtet til Danmark. Der kommer nemlig så mange tekniske fejl og andre hardware-problemer, at det nemt kan blive en dyr affære at få repareret. Og da slutforhandlerne ifølge den danske købelov SKAL give et års garanti på f.eks. en computer, kan det blive kostbart, hvis fabrikken i Taiwan siger "rend og hop".
Men joysticks skal der ikke gives garanti på i Danmark. Selvfølgelig gør nogle det, men det er ikke lov. Og du får heller ikke garanti på diskettebokse, diskdoblere, lys-



"Turbo". Sig navnet, og der lugter langt væk af svedent dækgummi og hurtige biler. Men glem alt om den slags, for nu er Turbo-serien i computertilbehør på vej. "SOFT" fik som landets eneste computerblad en forsmag på festlighederne.

Du får databåndsoptagere. Du får diskettebokse, der tilfredsstiller selv de mest kræsne. Du får lyspenne. Og alt sammen pakket i sølvgrå kasser med rød skrift - Turbo-seriens kendetegn og et design, der går igen overalt.
Der er stor forskel på dataudstyret fra det fjerne Østen - alle gule er ikke lige gule.
Fra Japan kommer normalt høj

penne eller alt det andet tilbehør. Hele den nye Turbo tilbehørs-serie er "made in Taiwan". Om det borger for kvaliteten? Det fandt en uges intens testning ud af...

Flot navn og frækt design

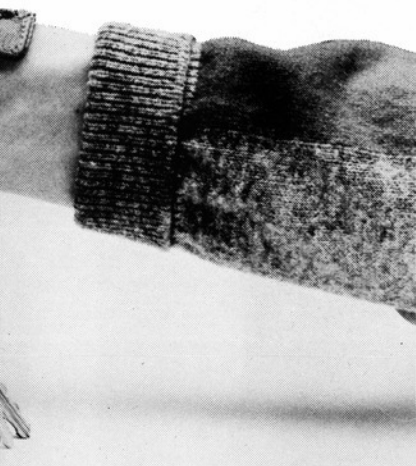
- Det ligger i munden, sagde et af testholdets medlemmer, da han første gang gik i lag med Turbo. Ikke at han proppede et joystick i ganespalten, nej han henviste blot til "whoaarw man, Turbo, hold kæft hvor lyder det bare checket!". Den er god nok: Navnet lyder faktisk enormt flot og "potent". Det har Taiwans reklamedrenge vidst og designet på selve udstyret er da også tilrettelagt i samme stil.
De ser smarte ud, især de mange Turbo-joysticks. Farverne er lidt dristigt sammensat, så det hele egentligt ser halvfrækt ud: Stærkt rødt på sort! Og i enkelte tilfælde med lidt hvid skrift. Det røde i det sorte minder mest af alt om den salig Oric Atmos computer. Linjerne på joystickene er ikke så specielle og overgås af f.eks. Quickshot II Turbu Deluxe (som slet ikke er med i Turbo-serien, selvom også den er ny, hedder noget med turbo og endda har samme importør. Forvirret?).

Hvorom alt er: Et lidt sexy design med pæne linjer, der ikke vækker opsigt. Men farverne er dristige, endnu mere end hos Wico.

Det seriøse først, legeværktøjet bagefter

Nu skal det ikke være sjov med frække rytmepinde hele tiden, så vi lægger ud med noget af det mere seriøse i Turbo-serien: Diskdobleren, der Disk-Locher. For nu at citere pakningen, den leveres i: "Macht aus bisher nur einseitig beispielbaren $5\frac{1}{4}$"-Disketten doppelseitig nutzbare". De er vel nok gode til tysk, de kære i Taiwan.
Kort fortalt kan du med disk-dobler fordoble dine single-sided disketter til f.eks. Commodore diskstationer. Amstrad duer den ikke på, for det er en anden slags disketter.
Disk-dobler klipper et (meget nøj-

BO



agtigt) lille hul i den anden side af disketten, så også den side kan læses. Og vupti, på under et sekund har du sparet en hel diskettes pris: Der kan nemlig ligge lige så mange programmer på side 2 som på originalsiden, side 1. Eddersmart, Bøv.

Vi fandt kun et enkelt minus: De små stykker, du klipper af disketterne ryger ud på bordet. Vi kunne godt have brugt en lille opsamlerbeholder til stumperne, noget i stil med det, en del hullemaskiner har til de små runde huller fra papiret. Som det er nu, falder hvert lille stykke ud på bordet og flyder. Du skal altså selv smide det i skraldeøren bagefter.

Til 44.95 må disk-dobler siges at være et godt køb. Det er ikke meget andet end et stykke plastic og lidt metal, men det, du kan gøre med disk-dobler, kan spare mange kroner hjem igen på disketterne.

Turbo Data recorder

En båndoptager nåede såmænd også med bananbåden fra Østen. Turbo-Data står der på den, men det er en såkaldt Phonemark-databåndoptager, hvor navneskiltet blot er blevet udskiftet, så den også kunne få en plads i Turbo-serien. Phonemark er en konkurrent til Commodores egen datasette, dvs. at den kun virker på en Commodore. Til gengæld er den lidt billigere end Commodores egen, men også dårligere. Tonehovedet virker knapt så godt, hvilket betyder flere problemer, når du bruger dårlige bånd til dine spil. Og mekanisk er der også lidt ude i det grå felt: På mange af modellerne kan du opleve, at tælleren hakker i det og at båndoptageren knirker. På nogle af de testede bånd havde motoren endda svært ved at trække rundt, hvilket tyder på, den i hvert fald på testeksemplaret langtfra var stærk nok.

Derfor: Dumpekarakter til Turbo-båndoptageren, kr. 329,00.

Disketteboxe til Amstrad og Commodore

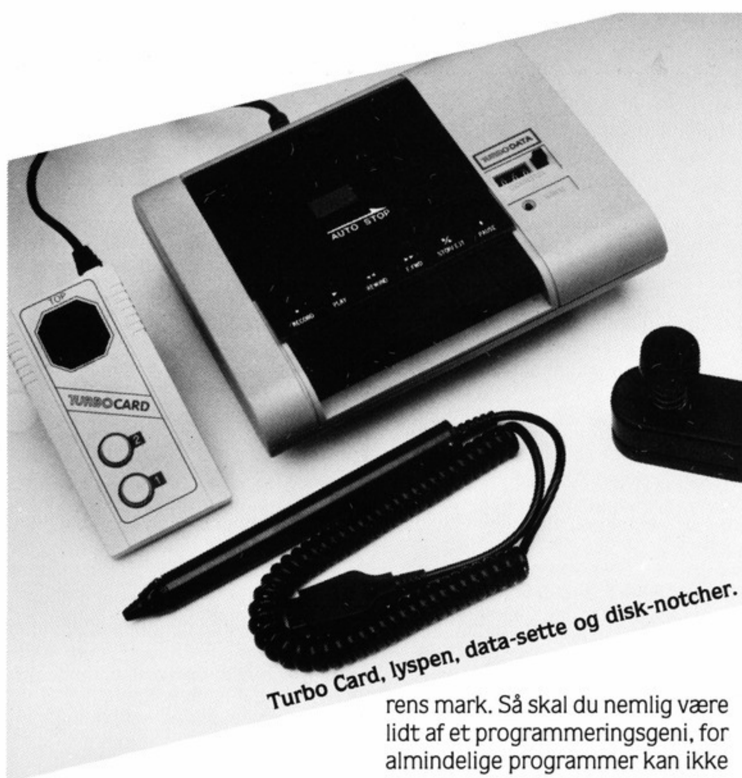
Bilnøgler til farmand! Når du køber en af Turbos disketteboxe, får du udleveret et sæt "forsølvede" turbo-nøgler. Det er til låsen på disketteboxen, for en sådan er naturligvis et "must". Ellers roder pilfingre rundt i dine disketter eller piratkopister stjæler dem med hjem.

Den store fordel ved disketteboxe er orden, men kun for den, der har mange disketter og roder med dem. Har du kun en 5-10 stykker, er der ikke meget ide i en diskettebox.

Derfor har Turbo-serien dem også kun til 50 og 100 disketter. Boxen med 50 er beregnet til Amstrads 3" disketter, men kan også holde de lidt større 3½" (til f.eks. Amiga eller Atari ST). De 50 disketter sidder i to rækker à 25 og du får ti plasticfaneblade med, så du kan adskille disketterne (del dem op i spil og erhvervsprogrammer eller andre typer af disketter). For Amstrad-æsken skal du punge ud med 189.-.

Den store box til 100 disketter er til Commodore-typen eller andre 5.25 tommer. Her sidder de alle på een stribe, og du får kun 9 afdelingsblade med i plastic denne gang. Prisen er her 169.- kr.

Fælles for begge disketteboxe er kvaliteten. De er lavet i brudsikkert plast, men er ikke brandsikre og kun til en vis grad modstandsdygtige overfor varme. Det er et lille minus, da disketter skal beskyttes mod især varme og gerne må kunne overleve en ildebrand (hvis nu firmaets regnskab ligger på en af dem). Støvsikre er boxene dog og låget ser godt ud i røgfarvet plast.



Turbo Card, lyspen, data-sette og disk-notcher.

Tegn med lysets hast

Lyspenne er der efterhånden lavet mange af, især til Amstrad. Her er den første fra Turbo og den passer til samtlige computere, hvor du også kan sætte joystick i (altså også Spectrum, hvis du har joystick-interface). På pakningen står kun Commodore og Atari, men det må stå for Turbos egen regning. Vi fik den også i andre maskiner.

Desværre følger der ikke spor software med. Det er ellers normalt med især tegneprogrammer, men her er intet med. Instruktioner er der heller ikke spor af, så hvis ikke din manual fortæller dig, hvordan du bruger en lyspen, er du på herrens mark. Så skal du nemlig være lidt af et programmeringsgeni, for almindelige programmer kan ikke styres med lyspen.

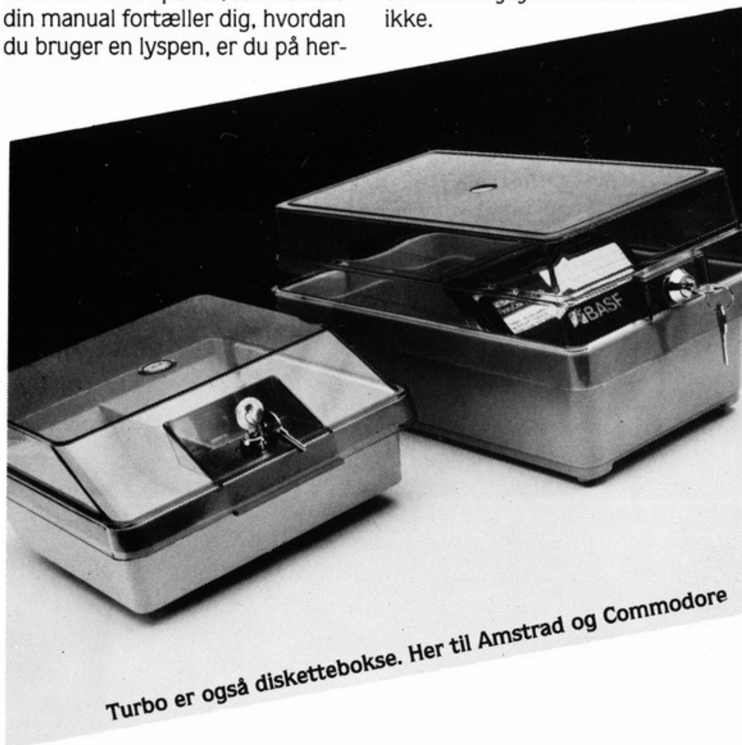
Prisen er 298.- og Turbo siger selv, de har planlagt noget software til. Vi spurgte hvornår. De sagde "senere"...

Lyspennen er håndværksmæssigt godt udført. Kvalitet i kraftigt metal og et lækkert sort design. Den er tilmed nem at komme ind i, men altså: Ingen software.

Tænk dig derfor et par gange om, før du fyrer dine 298 af på dyret.

Turbo Card

Joysticks er der mange af i Turbo-serien. Det billigste, og mindste, hedder Turbo Card. Det er et lille joycard, der mest af alt minder om en flad plasticplade i lommeregnerstørrelse. På den sidder to skydeknapper og en lille retningsplade, du trykker ned på siderne for at angive retningen. En pind som på et normalt joystick har Card altså ikke.



Turbo er også diskettebokse. Her til Amstrad og Commodore

TURBO

Til gengæld er Turbo Card yderst holdbart. Knapperne er gode og efter selv lang tids vild brug, holder Turbo Card stand. Da den lille plade i visse tilfælde godt kan virke FOR lille og handy, er Turbo Card ikke lige god til alle typer spil. Derfor bør du kun købe kortet som et supplement til dit rigtige joystick, for selvom det er bedre til visse typer spil (f.eks. labyrint), kan det være helt umuligt til andre.
Styrepladen koster ingen herregård - 79,00 kroner må du af med, hvilket må siges at være rimeligt.



Turbo 2, Turbo Ball (!), og Turbo Micropro.

Turbo Junior

Skal du have et traditionelt joystick, er Turbo Junior det billigste: 89,- kroner. Til gengæld får du altså også kun en junior - en skrabet, lille sag med base i mini-format og dumme skydeknapper.
Selve sticket ligger godt i hånden og de fire sugekopper virker, men heller ikke mere. Du mærker ikke samme elefantklæbende fornemmelse som Quickshot 5 eller 9.
Basen er en af de mindste, vi har set på et almindeligt joystick. Alligevel har de hos Turbo formået at bygge en mini-fyreknap ind, men den sidder også helt malplaceret og svær at nå. Heldigvis har sticket også en skydeknap øverst oppe. Frelse, frelse.
Indeni Junior sidder boblekontakter, der er noget af det billigste at lave. De reagerer superhurtigt i starten, men kan efter lang tids brug blive flade og så er det bare med at finde skraldespanden frem. Er dit stick først helt fladt på boblekontakterne, er det ikke til meget.
Vil du have et billigt joystick, er Turbo Junior sagen. Det er ikke den store investering og et af de bedste, du kan få til omkring 90 kroner. Kun Bilkas "Gunshot" er bedre.
Måske vi til slut lige skulle nævne, at Turbo Junior som den eneste i Turbo-serien har GULE skydeknapper. Det ser friskt ud, men lidt underligt, når du er vant til de røde.

Turbo 1

Til 99,- kroner må Turbo-1 siges at være en vinder. Her er et traditionelt joystick, som man egentlig ville kalde direkte kedeligt, hvis det ikke lige var for den skrigende røde kontrastfarve, der overalt matcher det sorte.
Rytmepinden ligger godt i hånden og har tre fire-knapper. Det er nok, for så er der altid een, der er nem at nå, når det brænder på. Og det kan det nemt gøre i hurtige action-games, skulle vi hilse og sige fra testholdet.
Nederst sidder fire seje sugekopper, som hænger nogenlunde i. Og håndtaget, der som de fleste andre i Turbo-serien er formgivet til hånden, glider godt og hurtigt.
Desværre sidder der boblekontakter indeni, så efter et par dages heftigt Decathlon, kan du sende dit joystick på enkeltbillet til de evige spilmarker. Farvel, 99 kroner.
Vi kan egentlig godt lide Turbo 1, der dog bærer præg af at være billigt. Hvilket både er positivt og negativt ment.

Turbo S

En tro kopi af Turbo-1, bare kun med een fire-knap (den i toppen, de to andre er væk). Turbo S er specielt lavet til Amstrad, fordi en ekstra joystickport i den ene side gør det muligt at tilslutte to joysticks til din Amstrad. Normalt kan kun et stk. køre ad gangen, med mindre du har investeret i et delekabel til 99 kroner.
Har du Turbo S, leget du bare chain reaction og slutter endnu et stick til Turbo S så du har to på. Turbo S koster 179 kroner, så du sparer kun 20 kroner i forhold til kombinationen af Turbo 1/delekabel. Om det er manglen på de to fireknapper værd, synes vi ikke. Derfor: Turbo 1 er langt bedre end Turbo S. Til prisen, forstås.

Turbo 2

- er en tro kopi af Microstick, der igen er en tro kopi af Wico. Men kvaliteten er ringe, kun lidt bedre end Microstick. Indeni sidder godt nok micro-switches, men de har en tilbøjelighed til at knække af printpladen eller blive slidt op. Dog kun efter nogle måneders intenst spil hos de voldsomme af spillefolket.
I Turbo 2 sidder Autofire og tre fireknapper (to på foden og en i toppen af håndtaget). Selve pinden er med stålstang indvendig, og håndtaget kan pilles af. Det skyldes, at det samme joystick bruges til Turbo 3. Men mere om det.
Turbo 2 koster 189.- og er et godt køb, selvom vi ikke er helt sikre på håndbarheden. Til 189,- er det imidlertid et uhyre velvoksent joystick med professionelle kvaliteter.

Turbo 3

Helt den samme som Turbo 2. Fuldstændig. Tre fireknapper og autofire, men i stedet for et enkelt håndtag, der kan tages af, får du tre. Det betyder, du kan hive lige præcis det håndtag på, der ligger



Turbo 1, Turbo Junior og Turbo S.

bedst alt efter hvilket spil, du giver dig i krig med. Du giver ti kroner ekstra for de to ekstra håndtag. Det bliver 199 kroner i alt. Og det billigste three-way joystick, du kan få her i landet. Dt er bedre end Quickshot 3 og Wico 3-Way.
Konklusion? Køb det, hvis du synes, du mangler en med tre håndtag og micro-switches (tja...)!

Turbo Micropro

Er du fan af Kempston og Pro 5000 Arcade-alikes, har Turbo lavet en Taiwan kopi, der er den bedste kopi, vi længe har set. Udefra kan du ikke se forskel. De er ens. Turbo har været frækkere end normalt, for også indeni ser de ens ud. Knapperne og opbygningen er de samme og i sticket er alt ens. Kun den indvendige connection er anderledes - her har Turbo nemlig forbedret originalen en smule! Der er microswitches i stedet for leaf-switches.
Alle andre connections er også micro-switches og endda af den type, der samtidig holder i længden. Joysticket koster 199 kroner og er eminent value for money. Turbos bedste køb, hvis du vil have god gammeldags kvalitet til en fornuftig pris!

Turbo Ball

Til 298 kroner er "Ball" Turbo-seriens dyreste. Og pæneste. Og mærkeligste. Og egentlig også det bedste.
Aldrig har du set noget lignende: En stor rund kæmpekugle placeret på en enorm flade med en fireknap i hver ende. Resultatet bliver noget, der ligner baggrundskulissen fra den seneste Star Wars film. Men det vækker opsigt hos vennerne og virker fantastisk godt.
Bolden, the Ball, ligger fantastisk i hånden. Du har fuldt kontrol over styringen og det går let som en leg. Styringen foregår med microswitches, og de virker, som om de holder - også gennem længere tids brug.
Designet er klart rum-agtigt. På to store "vinger" sidder hver en fyreknap, men de allerelendigste, der er lavet i hele Turbo-serien. De er bare SÅ dårlige!! Ingen respons, ingen feel og alt for små. Heldigvis er der to af dem, så også de kejthåndede kan mærke, hvor elendige de er. Nej, glem de to skydeknapper på Ball og brug kun "sticket" til de spil, hvor du IKKE skal skyde. For så er Ball nemlig bare super!
Vi tvivler på, om den store plastickugle kan klare det danske vejr. Men prøv Turbo Ball hos din forhandler. Du vil blive glædeligt overrasket og hive de 298 kroner frem fra muldvarpeskindet.

Konklusion

Turbo-serien er en spændende samling grej til hjemmecomputerejeren, som gerne vil bruge sin maskine til både sjov og det lidt seriøse. Lyspennen er en klar kikser og det er datasetten og et par af joystickene egentlig også. Men resten ser lovende ud. Og først og fremmest til nogle virkelig stærke priser.
Om kvaliteten siger vi både-og. Det dyrere tilbehør, f.eks. fra Wico, er klart bedre, men Turbo er egentlig slet ikke dårligt. Får du noget med Turbo-navnet på, kan du roligt regne med, at det gør, hvad det skal (trods Taiwan-oprindelsen).
Check ores skema - her er pris og kvalitet i en nem og sammenlignelig oversigt.
Her på "SOFT" vender vi tilbage, når der kommer nyt grej i Turbo-serien. Selvfølgelig omtaler vi også alt det andet hotte - selv når der engang kommer en GTI- eller Rally-serie til din computer ...

Rasmus Kirkegård Kristiansen

KAMPEN MOD DET UKENDTE



The Planets. Rumspil for fuld udblæsning!

En række frygtelige katastrofer har ramt vores kære gamle jord, og mennesket er ved at uddø. Tornadoer, jordskælv og vulkaner hærger og har bragt jordens klima ind i en dødbringende spiral. Jorden nærmer sig med en foruroligende hastighed sin anden istid!

Der modtages signaler fra det ydre rum, og en mystisk kapsel falder ned i Schweiz. Kapslen viser sig at indeholde et kort over solsystemet. Kortet angiver også positionen for otte lignende kapsler på solsystemets otte andre planeter. På Merkur, Venus, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun og Pluto.

The Alien Game

Hvad gør lille du så? Jo, du dekoder de signaler, der modtages fra det ydre rum. Ved dekodningen finder du ud af, at det er et computerprogram. Programmet bliver naturligvis load'et ind i rumskibets hædersgæst - you've guessed it, det er den lille sorte dørstopper by the name of Spectrum.

Alien Game er et meget mærkeligt spil - bestående af et stort gitter, der lader til at følge nogle specielle komplekse regler. Hver gittersektion repræsenterer et niveau - dem er der således 43 af - og hver gang, du har haft held til at afslutte en gittersektion, vil du modtage en gåde. Den skal hjælpe dig med at åbne en kapsel. Men som sagt, det er ikke spor ligetil at finde reglerne...

Den første kapsel

Når du har løst The Alien Game (eller opgivet det, ligesom mig), er det bare med at få load'et selve The Planets-spillet ind i computeren. Du er nemlig på en rutinemission i solsystemet. I de sidste måneder er jordens problemer imidlertid blevet forværret, og efter nedkastningen af den mystiske kapsel er det på tide at gå i aktion.

Din første opgave i jagten på de otte andre kapsler bliver at gå ned i Schweiz og hente kortet over solsystemet. Før du er i besiddelse af kortet, kan du nemlig ikke komme væk fra jorden og ud til de otte andre planeter. Opgaven er dog ikke frygtelig enkel.

Først er der jo landingen på jorden, hvor der må spares på bremseraketternes brændstofforbrug - du skal jo også have til opstigningen. Pas på! Du skal finde et passende sted at lande, og farten må ikke overstige 20 m/s ved landingen. Ellers vil onboard computeren fortælle, at dit skib er blevet ødelagt under landingen. En noget bitter afslutning på en mission, der knapt nok har taget sin begyndelse. Du må imidlertid regne med, at de første landingsforsøg vil ende sådan. Okay, jeg kan da godt afsløre, at en hærdet rumpilot ikke vil lade farten komme meget over 340 m/s, før han slår "bremserne" i.

Kommer du nogenlunde helskindet ned til jorden, er det bare med at samle kapslen op og dekode dens sikkerhedssystem. Altså lægge en af løsningerne fra The Alien Game ind på det drejende bogstavhjul. Øøh, hvilken løsning..? Ja, nu hvor det er dig, der spørger, vil jeg svare. Men så er det også sidste gang: - Svaret på gåden er "LIFE".

Du vil nu være den lykkelige ejer af et Long Range Chart (den anden valgmulighed på ikonen i øverste højre hjørne), hvorfra den næste destination vælges. Efter valget er det bare med at komme afsted igen.

Er der nu brændstof nok til opstigningen, og vil farten i 10.000 meters højde holde sig under den magiske 20 m/s-grænse?? Du får se.

Kan din psyke klare at have ansvaret for jordens overlevelse og er fysikken i form til hyper-space-hastigheder? Er svaret ja, har du ikke prøvet "The Planets"!



Grafikken er, tro det eller ej, fra en Spectrum.

Otte kapsler

Går opstigningen også smertefrit, er du beredt til countdown for afrejsen til næste destination.

Hvis valget er faldet på andet end Merkur og Venus, er det nødvendigt med en data-loadning fra det andet bånd inden afrejse.

Indsamlingen af de otte andre kapsler foregår i princippet på samme måde som på Jorden. Eneste forskel er, at kapslen skal lokaliseres først.

De kloge vil vide, at det ikke engang er nok at samle de otte kapsler. Kapslernes indhold vil kun fortælle dig, hvad du nu skal gøre. Men her må jeg med tårerne trillende tilstå at mit held slap op.

I stedet for at lægge mig stortudende hen over den kære gamle Spectrum, valgte jeg dog at være lidt kreativ. Andre kalder det vist også games-hacking. I min søgen efter metoden for indsamlingen af kapsler, stødte jeg på adskillige interessante oplysninger (undtaget kapselproblemet, selvfølgelig). Blandt planetnavnene stod der også Hiba?! Måske den næste opgave? Men bare rolig. Kombinationen af stædighed og hacking plejer at give resultater. Så det er mit håb, at næste nummer af "SOFT" vil indeholde en spand værdifulde tips og tricks til alle jer, der også sidder fast.

Der vil under alle omstændigheder være et tip om, hvordan man aktiverer den fuldautomatiske laserkanon! Så efter næste nummer bliver det ikke på grund af meteorstorme eller asteroidebælter, missionen går i koks og kage.

Købeværdigt? Gæt 3 gange!

Martech's 125 K store program hører helt definitivt til et af de spil, jeg ikke kan tilråde en ægte Spectrum-ejer at være foruden. The Planets indeholder ganske enkelt noget af den flotteste grafik, jeg nogensinde har set på den lille maskine.

Men udover de flotte billeder af planeterne, kan Martech også brøste sig af at have produceret et rigtigt godt og lærerigt program.

On-board computeren råder over de leksikonlignengde oplysninger og de øvrigt ikonmuligheder giver et godt indtryk af, hvordan vores solsystem hænger sammen "i praksis". For at sikre en så præcis beskrivelse af vort solsystem, har der været tilknyttet en astronom under programudviklingen. Virkelig stærke sager... Spillet er ikke umiddelbart helt fantastisk fængslende, men når først du er kommet helskindet til jordens overflade een gang, er du solgt.

Du skal bare lige have et forsøg mere. Og det ender med, at din mor eller far (eller redaktør), slæber dig skrigende væk fra en glohed Spectrum.

The Planets er ganske simpelt een stor gåde. Men en yderst anbefalelsesværdig af slagsen.

Morten Strunge Nielsen

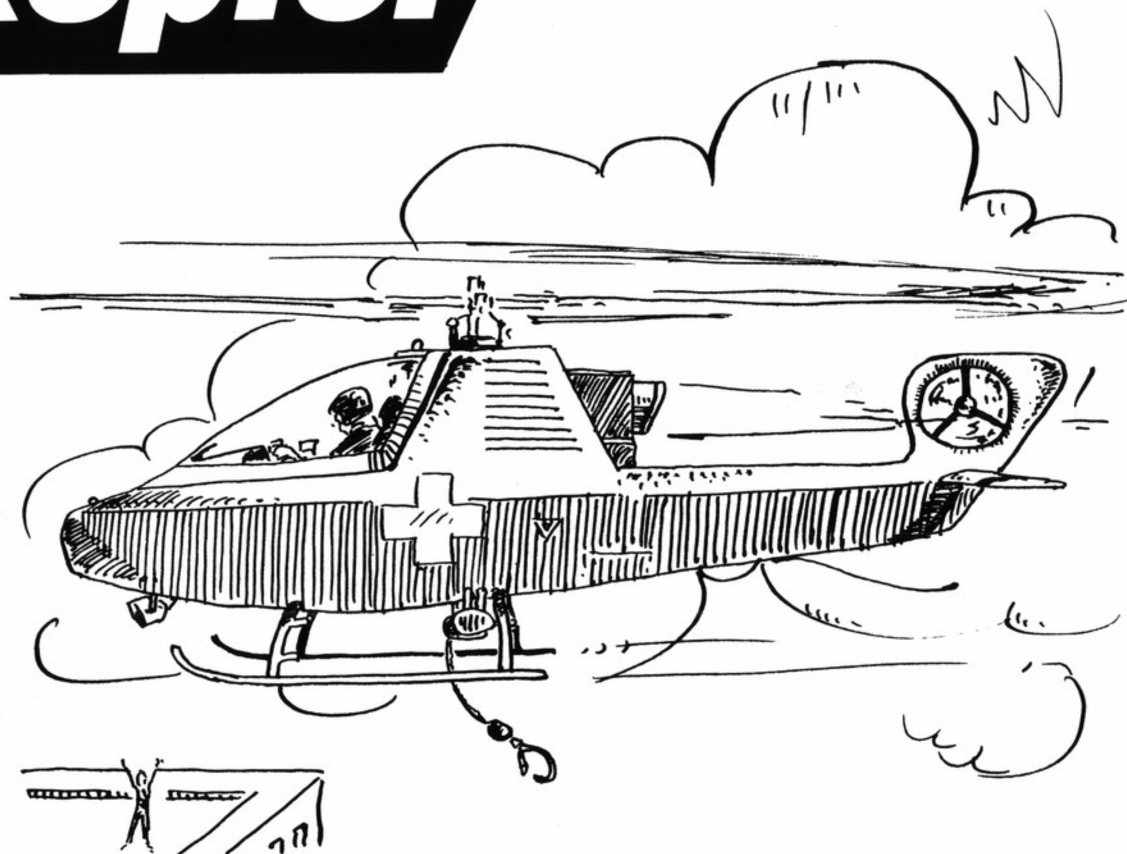
Grafik	11-13
Lyd	9
Fængslende	11
Kompleksitivitet	13
Pris/kvalitet	11

Helikopter

Disse tider med saneringsmodne huse og højhuse, der rives ned, har skam også påvirket computerverdenen: Dette spil går ud på at redde et antal mennesker fra den-sikre død ved at samle dem op i din helikopter. Disse mennesker står hjælpeløse oppe på tagene af nogle højhuse, der står for at skulle rives ned.
Spillet kører på tid, og det betyder, at man skal skynde sig, før husene bliver revet ned af en bull-dozer.
Styr spillet med cursor-tasterne.
Spillet saves, når du har tastet det ind, ved at skrive SAVE "HELIKOPTER" LINE 600.

Ole Bak Jensen
Vermundsvej 10
8370 Hadsten

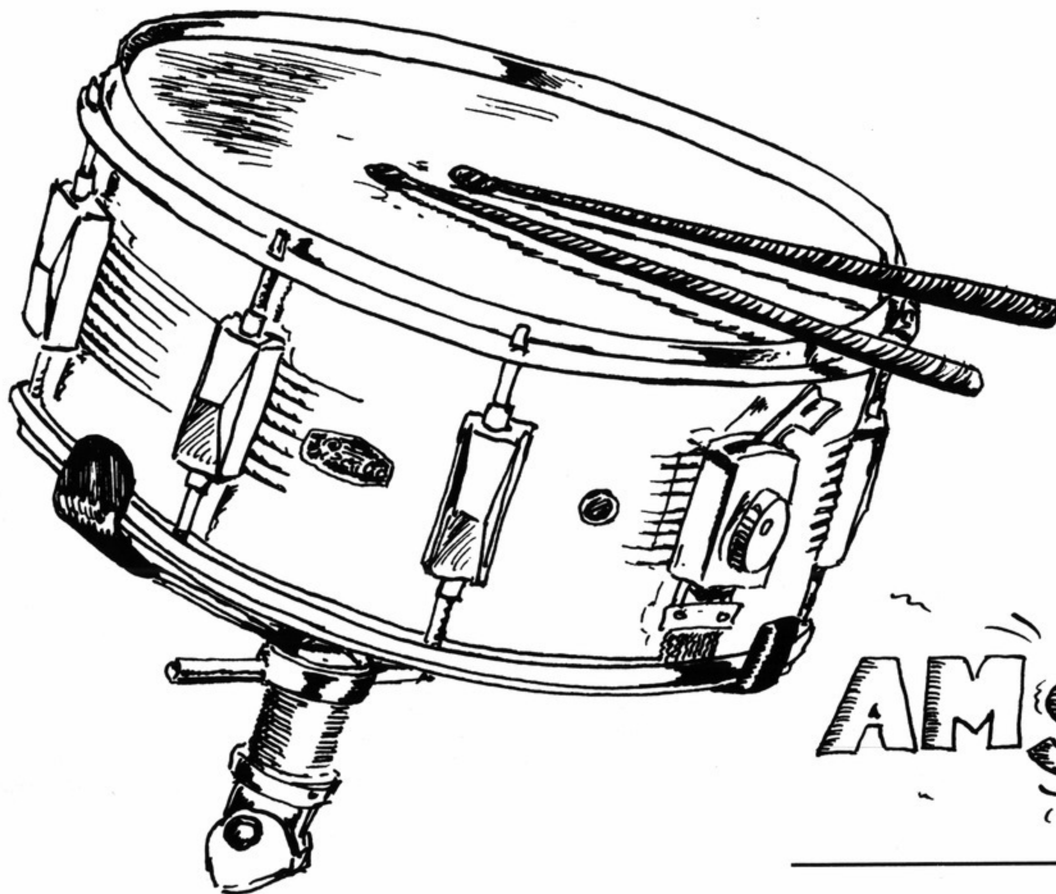
SPECTRUM



```
   1 REM pgm. no. 966
   4 GO SUB 3000
   5 LET hi=100: LET n$(1)="OLE
BAK JENSEN": LET n(1)=hi
  10 BORDER 5: CLS
  20 LET a=1: LET b=14: LET f$="
": LET men=13: LET time=350: LET
 liv=5
  30 PLOT PAPER 6;8,0: DRAW PAPE
R 6;0,87: DRAW PAPER 6;31,0: DRA
W PAPER 6;0,-87
  40 FOR c=12 TO 20: PRINT PAPER
 5;AT c,2;"GG": NEXT c
  45 PRINT PAPER 6;AT 21,2;"  "
  50 PLOT 55,0: DRAW 0,48: DRAW
25,0: DRAW 0,-48
  60 FOR c=16 TO 21: PRINT PAPER
 5;AT c,7;"GGG": NEXT c
  70 PLOT 95,0: DRAW 0,64: DRAW
57,0: DRAW 0,-64
  80 FOR c=14 TO 20: PRINT PAPER
 4;AT c,12;"GGGGGGG": NEXT c
  90 PRINT PAPER 4;AT 21,12;"
   "
 100 PLOT 167,0: DRAW 0,96: DRAW
 41,0: DRAW 0,-96
 110 FOR c=10 TO 21: PRINT PAPER
 3;AT c,21;"GGGGG": NEXT c
 120 PLOT PAPER 2;216,0: DRAW PA
PER 2;0,39: DRAW PAPER 2;31,0: D
RAW PAPER 2;0,-39: DRAW PAPER 2;
-31,0
 130 FOR c=18 TO 20: PRINT PAPER
 5;AT c,28;"GG": NEXT c
 135 PRINT PAPER 5;AT 0,0;"TIME:
     LIV: 5  BEST TIME: ";hi
 140 PRINT INK 1;AT 10,2;"J";AT
10,4;"J";AT 15,7;"J";AT 15,9;"J"
 150 PRINT INK 1;AT 13,12;"J";AT
 13,14;"J";AT 13,16;"J";AT 13,18
;"J"
 160 PRINT INK 1;AT 9,21;"J";AT
9,23;"J";AT 9,25;"J"
 170 PRINT INK 1;AT 16,28;"J";AT
 16,30;"J"
 200 LET s$=INKEY$
 205 IF CODE s$>52 AND CODE s$<5
7 THEN LET f$=s$
 210 LET c=a: LET d=b
 220 IF f$="5" AND b>0 THEN LET
b=b-1
 230 IF f$="8" AND b<29 THEN LET
 b=b+1
 240 IF f$="6" AND a<20 THEN LET
 a=a+1
 250 IF f$="7" AND a>1 THEN LET
a=a-1
 254 IF ATTR (a+1,b+1)=57 THEN G
O SUB 400
 255 IF ATTR (a+1,b)<>56 OR ATTR
 (a+1,b+2)<>56 THEN GO TO 310
 256 LET time=time-1: IF time=0
THEN GO TO 800
 257 PRINT INK 1; PAPER 5;AT 0,5
;time;"  "
 258 PRINT AT c,d;"   ";AT c+1,d
;"   "
 260 PRINT AT a,b;"ABC";AT a+1,b
;"DEF"
 300 GO TO 200
 310 PRINT PAPER 6; BRIGHT 1; FL
ASH 1; INK 2;AT c,d;"@@@";AT c+1
,d;"@@@"
 320 BEEP 1,-30
 323 LET liv=liv-1: PRINT PAPER
5; INK 1;AT 0,15;liv
 324 IF liv>0 THEN PRINT AT c,d;
"   ";AT c+1,d;"   ": LET f$="":
 LET a=1: LET b=14: GO TO 200
 325 PRINT AT c,d;"   ";AT c+1,d
;"   "
 327 LET time=0: PRINT INK 1; PA
PER 5;AT 0,0;"         NO MORE L
IVES          "
 328 BEEP .2,2: BEEP .3,4: BEEP
.5,5: BEEP .2,4: BEEP .3,2: BEEP
 .5,1: BEEP .2,2: BEEP .3,4: BEE
P .5,-3: BEEP .2,-1: BEEP .3,1:
BEEP 1,2
 329 PAUSE 50
 330 GO TO 465
 400 BEEP 0.1,a
```

```
 410 LET men=men-1
 420 IF men=0 THEN GO TO 460
 450 RETURN
 460 PRINT AT c,d;"   ";AT c+1,d;"   ";AT a,b;"ABC";AT a+1,b;"DEF": PAUSE 20
 463 IF time>hi THEN LET hi=time
 465 FOR e=1 TO 16
 470 READ f
 480 BEEP .15,f
 490 NEXT e
 500 DATA 12,10,9,10,9,10,9,7,7,9,7,9,7,9,7,5
 503 LET c=a: LET d=b
 505 IF a=1 AND b=14 THEN GO TO 518
 506 IF b>14 THEN LET b=b-1
 507 IF b<14 THEN LET b=b+1
 508 IF a>1 THEN LET a=a-1
 509 PRINT AT c,d;"   ";AT c+1,d;"   "
 510 IF ATTR (a+1,b-1)<>56 THEN PRINT AT a,b;"ABC";AT a+1,b;"DEF": BEEP 0.05,a: LET a=a-1: PRINT AT a+1,b;"   ";AT a+2,b;"   ": GO TO 510
 511 PRINT AT a,b;"ABC";AT a+1,b;"DEF"
 516 BEEP 0.05,a
 517 GO TO 503
 518 LET score=time: GO SUB 3020
 520 RESTORE 500: GO TO 10
 600 CLS : GO SUB 7000
 605 GO SUB 4000
 610 RUN
 800 PRINT PAPER 5; INK 1;AT 0,0;"          TIME UP          "
 810 RESTORE 820
 820 DATA .2,12,.2,7,.2,4,.2,7,.4,12,.4,7,.2,13,.2,8,.2,5,.2,8,.4,13,.4,8,.2,12,.2,7,.2,4,.2,7,.4,12,.4,7,.2,5,.2,7,.2,6,.2,8,.2,7,.2,9,.2,8,.2,10
 830 FOR j=1 TO 26
 840 READ g: READ h: BEEP g,h
 850 NEXT j
 860 RESTORE 500
 880 GO SUB 900
 885 CLS
 890 GO TO 503
 900 FOR m=29 TO 0 STEP -1
 910 PRINT AT 21,m;"KL "
 911 BEEP .1,-30
 912 IF m=25 THEN LET n=4: GO SUB 940
 913 IF m=19 THEN LET n=5: GO SUB 940
 914 IF m=10 THEN LET n=7: GO SUB 940
 915 IF m=5 THEN LET n=3: GO SUB 940
 916 IF m=1 THEN LET n=4: GO SUB 940
 920 NEXT m
 930 RETURN
 940 FOR l=9 TO 21: FOR k=m+1 TO m+1+n
 950 PRINT AT l,k;" "
 960 NEXT k: NEXT l
 970 PRINT FLASH 1; PAPER 2; BRIGHT 1; INK 6;AT 21,m+1;"@@@@@@"
 980 RETURN
3000 DIM n$(5,15): DIM n(5)
3010 RETURN
3020 FOR a=1 TO 5
3030 IF score<=n(a) THEN NEXT a
3035 IF a=6 THEN GO TO 3070
3040 PAPER 2: INK 7: BORDER 2: CLS
3045 FOR b=4 TO a STEP -1: LET n$(b+1)=n$(b): LET n(b+1)=n(b): NEXT b
3050 PRINT AT 5,3;"DIN SCORE BLEV";AT 7,3;"NR. ";a;" PAA LISTEN"
3060 INPUT TAB 3; INK 6;"NAVN :"''' LINE n$(a)
3065 LET n(a)=score
3070 PAPER 5: BORDER 5: INK 1: BRIGHT 0: CLS
3080 PRINT PAPER 1; INK 7; BRIGHT 1;AT 2,11;"HIGH SCORES"
3090 PRINT PAPER 1;AT 5,2;"                            ";AT 17,2;"                            "
3100 FOR a=6 TO 16: PRINT PAPER 1;AT a,2;" ";AT a,29;" ": NEXT a
3110 LET b=1
3120 FOR a=7 TO 15 STEP 2
3130 PRINT AT a,4;b;". ";n$(b);"  ";n(b)
3140 LET b=b+1: NEXT a
3145 PRINT AT 21,3;"PRESS  I  FOR INSTRUCTIONS"
3150 FOR a=1 TO 50
3155 IF INKEY$=" " THEN GO TO 3200
3157 IF INKEY$="i" THEN GO SUB 4000
3160 PRINT AT 19,5; INVERSE 1;"PRESS SPACE TO PLAY "
3170 NEXT a: FOR a=1 TO 50
3175 IF INKEY$=" " THEN GO TO 3200
3177 IF INKEY$="i" THEN GO SUB 4000
3180 PRINT AT 19,5; INVERSE 1;"                    ": NEXT a
3190 GO TO 3150
3200 PAPER 7: INK 0: CLS : RETURN
4000 PAPER 5: INK 1: BRIGHT 1: BORDER 5: CLS
4010 PRINT AT 3,5;"I-   HEL"
4020 PRINT AT 11,1;"TERKOF"
4030 PRINT BRIGHT 0;AT 21,0;" CREATED BY OBJ-DATA © 1985    "
4040 PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRAW 0,-175: PLOT 0,8: DRAW 255,0: PLOT 2,10: DRAW 251,0: DRAW 0,163: DRAW -251,0: DRAW 0,-163
4050 RESTORE 4060: FOR a=1 TO 12: READ b,c: BEEP b,c: NEXT a
4060 DATA .75,12,.75,7,.25,9,.25,11,.25,12,.75,4,.5,12,.75,7,.25,9,.25,11,.25,12,1.5,5
4070 FOR a=3 TO 15: PRINT AT a,1;"A": NEXT a
4080 PRINT INVERSE 1;AT 1,9;"INSTRUCTIONS"; INVERSE 0;AT 3,3;"SAML ALLE DE SMA MIND PA";AT 4,2;"HUSENE OP I DIN HELIKOPTER,";AT 5,2;"FOR DER KOMMER EN BULLDOZER";AT 6,2;"OG RAGER HELE SKIDTET NED."
4090 PRINT INVERSE 1;AT 8,11;"CONTROLS"; INVERSE 0;AT 10,2;"BRUG";AT 10,18;"7";AT 11,2;"DISSE   5 ABC 8";AT 12,2;"TASTER";AT 12,17;"DEF";AT 13,18;"6";AT 15,2;"OG SAADAN";AT 16,2;"TAGES EN  :";AT 17,2;"MAND OP";AT 19,25;"J"
4095 PRINT AT 19,2;"(TRYK ENHVER TAST)": PAUSE 0: PRINT AT 19,2;"                  "
4100 FOR a=13 TO 23: PRINT INK 2;AT 15,a;" ABC";AT 16,a;" DEF": BEEP .3,a: NEXT a
4110 FOR a=14 TO 17: PRINT INK 2;AT a,24;"   ";AT a+1,24;"ABC";AT a+2,24;"DEF": BEEP .3,a*2-20: NEXT a
4120 PRINT INK 0;AT 18,24;"ABC";AT 19,24;"DEF": BEEP .5,0
4130 PRINT AT 19,2;"(TRYK ENHVER TAST)": PAUSE 0
4140 PAPER 7: BRIGHT 0: INK 0: CLS
4150 RETURN
7000 DATA 0,127,0,1,6,8,8,16,0,255,64,248,60,62,63,63,0,192,0,0,6,14,254,252,16,8,8,6,1,0,15,15,63,62,62,60,240,96,254,254,252,0,0,0,0,0,0,0,126,66,66,66,66,126,0,56,0,56,68,68,124,68,0,0,62,72,72,124,72,78,0,56,56,146,124,56,56,40,108,0,0,15,143,159,224,160,159,252,132,132,252,252,12,8,240
7010 RESTORE 7000: FOR a=USR "a" TO USR "a"+95: READ b: POKE a,b: NEXT a: RETURN
```

Rytmeboxen



Har du nogensinde drømt om en rytmebox, men aldrig haft råd? I så fald har du nu chancen for at bruge din Amstrad.

1: Der er indprogrammeret 32 rytmer, hvor du bestemmer tempoet.

2: Programmer/Editer en af de 32 rytmer. Dette kan gøres i step. I step gøres det med cursoren der bestemmer, hvornår et slag skal flade. Du kan også indtaste rytmen i "real-time". Du indtaster blot rytmen løbende.

Efter at rytmen er indtastet, dekodes den. Stortrommen kommer til at ligge i venstre kanal, lilletrommen i midten og highhat i højre kanal. En rytme kan bestå af 16*3 slag.

3: Tromme workshop. Her kan du bestemme hver enkelt af de seks trommer, bestemme volume og envelope, samt størrelsen af trommens arpeggio (Hvad det så end er?). Sidstnævnte giver en disco tromme-lyd.

4: Save og Load af rytmer/trommelyde.

Indtast først program 1, og gem det på bånd. Indtast derefter program 2, RUN det og SAVE den datafil det genererer, lige efter program 1. LOAD og RUN program 1, der derefter beder om at få datafilen med trommedata og rytmer loadet.

Ønsker du ikke alle de 32 rytmer, kan du selv vælge antallet i linie 50 i program 2. Desuden kan programmet startes igen med GOTO 170, ved en fejl, uden at du mister data.

Og så et tip: Slut din Amstrad til stereoanlægget, og det lyder helt godt!

Jakob Wind Elvstrøm
Kirkebakken 18
5631 Ebberup

PROGRAM 2

```
10 REM *** Data til Rytme-boksen af JWE 1986 ***
20 DIM v(7,6),rytme$(32),p(32,16,3)
30 MEMORY HIMEM-1
40 SPEED WRITE 1
50 antal=32
60 OPENOUT "Rytme-data"
70 FOR n=1 TO 7:FOR m=1 TO 6:READ v(n,m):WRITE #9,v(n,m):NEXT m,n
80 FOR i=1 TO antal:READ rytme$(i):WRITE#9,rytme$(i)
90 FOR n=1 TO 3
100 READ slag$:IF LEN(slag$)<>16 THEN PRINT "* FEJL I DATA *":STOP
110 FOR m=1 TO 16
120 p(i,m,n)=VAL(MID$(slag$,m,1))
130 WRITE #9,p(i,m,n)
140 NEXT m,n,i
150 FOR i=1 TO 32-antal:WRITE#9,"":FOR n=1 TO 3:FOR m=1 TO 16:WRITE#9,0:NEXT m,n
,i
160 CLOSEOUT
170 REM data trommer
180 DATA 2778,2,9,4,20,0
190 DATA 2778,2,9,4,5,0
200 DATA 698,4,14,2,18,100
210 DATA 258,0,12,6,11,20
220 DATA 121,0,14,9,5,250
230 DATA 1250,0,14,9,3,0
240 DATA 50,0,0,0,0,0
250 REM data rytmer
260 DATA Beat 1,"5777757577777777","7777377777773777","2727272727272727"
270 DATA Beat 2,"5775577575755777","7737773777377737","2222222222222222"
280 DATA Slow beat,"5757777757757777","7777377373773777","2727272727272727"
290 DATA Bossa nova,"5777577557775777","3773773777377377","2222222222222222"
300 DATA Samba 1,"5777577757775744","3737333373733377","7727772777277727"
310 DATA Samba 2,"5775577557755775","3777477737774777","1717171171217117"
320 DATA Baion,"5777757574777757","3737374747773737","7777277777772777"
330 DATA Rumba,"5777757577775747","3733373737334777","7727277777277727"
340 DATA Beguin,"5777777577775747","3733373737374777","7727772777277727"
350 DATA Bolero,"5767575777774747","3777673737777777","7727777777777777"
360 DATA Cha cha,"5777577757775747","7777373777774777","1727172717271727"
370 DATA Swing,"5777777577777777","7777377777773777","1777177117771771"
380 DATA Shuffle,"5777777577777777","7777377777773777","1771177117711771"
390 DATA Latin,"5775577557755775","7777377777773777","2222222222222222"
400 DATA Disco 1,"5777775577777777","7777377777773777","2727272727272727"
410 DATA Disco 2,"5777577757775777","7773377777773777","2227722222227222"
420 DATA Disco 3,"5777777577777777","7777377777773777","7727772277277722"
430 DATA Disco 4,"5777577757775777","7777377777777777","2212721222122212"
440 DATA Disco 5,"5777577757775777","7773477777737777","2217721222172212"
450 DATA Disco/Funk 1,"5777577757775777","7777337777373777","2222772222727222"
460 DATA Disco/Funk 2,"5777574454475747","7773377777773777","2227727727727272"
470 DATA Disco/Funk 3,"7777577757775745","7773377777773777","2227722222227271"
480 DATA Disco/Funk 4,"5777777575775745","7773377777773777","2227722112227272"
490 DATA Disco/Funk 5,"5777577755777745","7773377777773777","2227722222227272"
500 DATA Funk 1,"5777757757777775","7777377777773777","2222222222222222"
510 DATA Funk 2,"5777775777777757","7777377777773777","2222222122222212"
520 DATA Funk 3,"5775775575777777","7777377777773777","2727272727272727"
530 DATA Funk 4,"5777775757777777","7773777777773777","2777277727772777"
540 DATA Funk 5,"5777777575577777","7777377777773777","2222222222222222"
550 DATA Funk 6,"5777777557777777","7777377777733777","2217221722172217"
560 DATA Calypso,"4777777747777777","7777773777773777","1717171717171717"
570 DATA Mambo,"5767576656765766","6737674477376744","7777777777777777"
```

PROGRAM 1

```
10 REM ******************************
20 REM ***     RYTME-BOKSEN       ***
30 REM ***          AF            ***
40 REM *** JAKOB WIND ELVSTROM ***
50 REM ***     tak til Esben      ***
60 REM ******************************
70 SYMBOL AFTER 90:SYMBOL 123,0,0,124,22,126,208,126,0:SYMBOL 93,24,0,60,102,126
,102,102,0:SYMBOL 255,255,255,24,24,0,0,0,0:SYMBOL 254,255,0,0,60,126,126,60,0:S
```

```
YMBOL 253,255,0,0,0,0,0,0,0
80 IF HIMEM>43000 THEN MEMORY HIMEM-1
90 DEFINT a-d,m-u,x
100 MODE 2
110 DIM v(7,6),rytme$(32),p(33,16,3),c(16)
120 FOR n=1 TO 6:READ mi(n),ma(n):NEXT
130 FOR n=1 TO 6:READ i(n):NEXT
140 s$(1)="5647":s$(2)="3467":s$(3)="12467"
150 GOSUB 2170'load data
160 INK 0,1:INK 1,24
170 WINDOW 1,80,2,24:WINDOW #1,1,80,1,1:WINDOW #2,1,80,25,25:WINDOW #3,6,80,12,1
2:PAPER #1,1:PEN #1,0:PAPER #2,1:PEN #2,0:CLS #1:PRINT #1,TAB(27);" R Y T M E -
B O K S E N ":CLS#2
180 GOSUB 1840
190 REM ****************************
200 REM ***  menu                ***
210 REM ****************************
220 RELEASE(7):a=REMAIN(0)
230 LOCATE 26,22:PRINT SPACE$(48):LOCATE 6,13:PRINT SPACE$(60)
240 FOR n=15 TO 20:LOCATE 26,n:PRINT STRING$(48,CHR$(253)):NEXT n
250 PRINT#2," Vælg 1.Afspil rytme - 2.Indspil rytme - 3.Stem trommer - 4.Load/Sa
ve rytmer"
260 svar$=UPPER$(INKEY$):IF svar$="" THEN 260 ELSE IF INSTR("1234",svar$)<>0 THE
N svar=VAL(svar$) ELSE 260
270 ON svar GOSUB 290,810,470,2100
280 GOTO 190
290 REM ****************************
300 REM ***  valg af rytme       ***
310 REM ****************************
320 RELEASE(7):a=REMAIN(0)
330 INPUT #2," Vælg en rytme: ",va$:FOR n=1 TO LEN(va$):IF INSTR("1234567890",MI
D$(va$,n,1))<>0 THEN NEXT n:va=VAL(va$) ELSE 330
340 IF va<1 OR va>32 THEN 330 ELSE IF rytme$(va)="" THEN 330
350 GOSUB 2030
360 INPUT #2," Metronome";me:IF me<10 OR me>330 THEN 360 ELSE d=(3000/me)/2
370 PRINT #2," Tast 'ENTER' for at returnere til hovedmenu"
380 LOCATE 6,13:PRINT "Nu afspilles:":LOCATE 26,13:PEN 0:PAPER 1:PRINT " ";rytme
$(va);" ":PEN 1:PAPER 0:LOCATE 40,13:PRINT "Tempo:      ";:PEN 0:PAPER 1:PRINT me
;" ":PEN 1:PAPER 0
390 ts=0:i=1
400 REM ****************************
410 REM *** afspil rytme         ***
420 REM ****************************
430 EVERY d,0 GOSUB 1510
440 WHILE INKEY$=""
450 WEND
460 RETURN
470 REM ****************************
480 REM *** tromme workshop      ***
490 REM ****************************
500 CLS
510 x=20:y=4:GOSUB 1930:GOSUB 1590
520 LOCATE 3,12:PRINT "Tone (Hz)":PRINT:PRINT "  Noise":PRINT:PRINT "  St.Volume
":PRINT:PRINT "  Sl.Volume":PRINT:PRINT "  Decay":PRINT:PRINT "  Arpeggio
530 FOR n=13 TO 23 STEP 2:LOCATE 14,n:PRINT STRING$(32,CHR$(255)):NEXT n
540 PRINT #2," Dit valg - ENTER for retur :
550 t$=INKEY$:IF t$="" THEN 550 ELSE IF INSTR("123456"+CHR$(13),t$)<>0 THEN 550
560 IF t$=CHR$(13) THEN GOSUB 1840:GOSUB 1590:RETURN ELSE t=VAL(t$)
570 LOCATE 18,3+t:PRINT "*"
580 PRINT #2,"Vælg 1/2/3/4/5/6 for test slag - Styr med ";CHR$(241);" ";CHR$(240
);" ";CHR$(242);" ";CHR$(243);" - ENTER for retur til menu"
590 FOR p=1 TO 6:GOSUB 1710:NEXT:p=1
600 GOSUB 630
610 LOCATE 18,3+t:PRINT " "
620 GOTO 540
630 REM ****************************
640 REM *** styre routine        ***
650 REM ****************************
660 LOCATE 2,10+p*2:PRINT CHR$(246)
670 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 670
680 LOCATE 2,10+p*2:PRINT " ":p=p-(1 AND a$=CHR$(240) AND p>1)+(1 AND a$=CHR$(24
1) AND p<6)
690 IF a$=CHR$(243) THEN i=1:GOSUB 740
700 IF a$=CHR$(242) THEN i=-1:GOSUB 740
710 IF INSTR("123456",a$)<>0 THEN a=VAL(a$):SOUND 2,125000/v(a,1),0,v(a,3),a,a,v
(a,2)
720 IF a$=CHR$(13) THEN LOCATE 9,3+t:PRINT " ":LOCATE 2,10+p*2:PRINT " ":RETURN
730 GOTO 660
740 REM
750 REM tone
760 i=i*i(p):IF v(t,p)+i<mi(p) OR v(t,p)+i>ma(p) THEN RETURN ELSE v(t,p)=v(t,p)+
i
770 GOSUB 1710
780 IF p>2 AND p<6 THEN g=v(t,4)-v(t,3):i=0:GOSUB 1620
790 IF p=6 THEN g=v(t,6):i=3:GOSUB 1620
800 RETURN
810 REM ****************************
820 REM *** programmering        ***
830 REM ****************************
840 PRINT #2," Programmering i Real-time eller Step (R/S) : ";
850 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 850 ELSE IF INSTR("RS",a$)=0 THEN 850
860 PRINT #2,a$
870 ts=0-(a$="S"):FOR m=1 TO 3:FOR n=1 TO 16:c(n)=0:p(33,n,m)=7:NEXT n,m:IF a$="
R" THEN FOR n=1 TO 16:p(33,n,1)=6:NEXT n:e=0
880 INPUT #2," Onsker du at editere en rytme (0=nej / 1-32=ja) : ",va$
890 FOR n=1 TO LEN(va$):IF INSTR("1234567890"+CHR$(13),MID$(va$,n,1))=0 THEN 880
 ELSE NEXT n
900 va=VAL(va$):IF va<0 OR va>32 THEN 880 ELSE IF rytme$(va)="" OR va=0 THEN 960

910 LOCATE 6,13:PRINT "Nu editeres:":LOCATE 26,13:PEN 0:PAPER 1:PRINT " ";rytme$
(va);" ":PEN 1:PAPER 0:e=9
920  FOR m=1 TO 3:FOR n=1 TO 16:p(33,n,m)=p(va,n,m):c(n)=c(n)-(p(33,n,m)<>7):NEX
T n,m:GOSUB 2030
930 FOR m=1 TO 16:FOR n=1 TO 3
940 IF p(33,m,n)=7 AND c(m)>=n THEN FOR i=n TO 2:p(33,m,i)=p(33,m,i+1):p(33,m,i+
1)=7:NEXT i:GOTO 940
950 NEXT n,m
960 va=33:IF a$="R" THEN GOSUB 1290 ELSE GOSUB 1190
970 REM
980 b=REMAIN(0)
990 INPUT #2," I hvilken bank skal rytmen gemmes (0=retur til menu - 1-32=gemmes
): ",va$
1000 FOR n=1 TO LEN(va$):IF INSTR("1234567890",MID$(va$,n,1))=0 THEN 990 ELSE NE
XT n:va=VAL(va$):IF va=0 THEN 1150 ELSE IF va<1 OR va>32 THEN 990
1010 IF rytme$(va)<>"" THEN PRINT #2," Onsker du at slette rytmen ";rytme$(va);"
 (J/N) : " ELSE 1030
1020 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 1020 ELSE IF a$="N" THEN 990
1030 INPUT #2," Hvad skal rytmen hedde : ",rytme$(va)
1040 rytme$(va)=LEFT$(rytme$(va),16)
1050 REM dekodning
1060 PRINT#2," Dekoder";
1070 FOR m=1 TO 3
1080 FOR n=1 TO 16
1090 FOR s=1 TO LEN(s$(m))
1100 FOR i=1 TO 3
1110 IF p(33,n,i)=VAL(MID$(s$(m),s,1)) THEN p(va,n,m)=p(33,n,i):p(33,n,i)=7:GOTO
 1130
1120 NEXT i,s
1130 PRINT #2,".";:NEXT n,m
1140 GOSUB 1840
1150 RETURN
1160 REM ****************************
1170 REM *** Step                ***
1180 REM ****************************
1190 LOCATE 24+ts*3,22:PRINT CHR$(244):PRINT #2," Vælg 1/2/3/4/5/6 - Styr med ";
CHR$(242);" ";CHR$(243);" - DEL - ENTER for retur til menu"
1200 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1200
1210 LOCATE 24+ts*3,22:PRINT " ":ts=ts-(a$=CHR$(243) AND ts<16)+(a$=CHR$(242) AN
D ts>1):LOCATE 24+ts*3,22:PRINT CHR$(244)
1220 GOSUB 1450
1230 IF a$=CHR$(127) THEN GOSUB 1560
1240 IF a$<>CHR$(13) THEN 1200
1250 RETURN
1260 REM ****************************
1270 REM *** Real-time           ***
1280 REM ****************************
1290 INPUT #2," Metronome : ",me:IF me<10 OR me>330 THEN 1290 ELSE d=(3000/me)/2
1300 LOCATE 40,13:PRINT "Tempo:      ";:PEN 0:PAPER 1:PRINT me;" ":PEN 1:PAPER 0
1310 PRINT #2," Vælg 1/2/3/4/5/6 - DEL - ENTER for retur til menu"
1320 EI:EVERY d,0 GOSUB 1510
1330 WHILE a$<>CHR$(13)
1340 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1340
1350 DI
1360 GOSUB 1440
1370 IF a$=CHR$(127) THEN GOSUB 1560
1380 IF e<>8 THEN 1410
1390 FOR n=1 TO 16:IF p(33,n,1)=6 THEN p(33,n,1)=7
1400 NEXT n
1410 EI
1420 WEND
1430 RETURN
1440 REM plads til en til
1450 IF INSTR("123456",a$)=0 OR c(ts)=3 THEN RETURN
1460 FOR n=1 TO c(ts):IF p(33,ts,c(ts))=VAL(a$) THEN RETURN ELSE NEXT n:c(ts)=c(
ts)+1:p(33,ts,c(ts))=VAL(a$)
1470 e=e+1
1480 LOCATE ts*3+24,14+p(33,ts,c(ts)):PRINT CHR$(254)
1490 RETURN
1500 REM sound
1510 LOCATE 24+ts*3,22:PRINT " ":ts=ts+1-(16 AND ts>=16):LOCATE 24+ts*3,22:PRINT
 CHR$(244)
1520 SOUND 49+128,v(p(va,ts,1),1),0,v(p(va,ts,1),3),p(va,ts,1),p(va,ts,1),v(p(va
,ts,1),2)
1530 SOUND 42+128,v(p(va,ts,2),1),0,v(p(va,ts,2),3),p(va,ts,2),p(va,ts,2),v(p(va
,ts,2),2)
1540 SOUND 28+128,v(p(va,ts,3),1),0,v(p(va,ts,3),3),p(va,ts,3),p(va,ts,3),v(p(va
,ts,3),2)
1550 RETURN
1560 REM delete
1570 IF c(ts)>0 THEN LOCATE ts*3+24,14+p(33,ts,c(ts)):PRINT CHR$(253):p(33,ts,c(
ts))=7:c(ts)=c(ts)-1
1580 RETURN
1590 REM reverse Hz/tone
1600 FOR n=1 TO 6:v(n,1)=125000/(v(n,1)):NEXT n
1610 RETURN
1620 REM ****************************
1630 REM *** beregn env.tone      ***
1640 REM ****************************
1650 IF g=0 THEN e(t,1+i)=1:e(t,2+i)=0:e(t,3+i)=1:RETURN
1660 e(t,2+i)=g/v(t,5):IF ABS(e(t,2+i))<1 THEN e(t,2+i)=SGN(e(t,2+i))
1670 e(t,1+i)=g/e(t,2+i):e(t,1+i)=e(t,1+i)-(e(t,1+i)<1)
1680 e(t,3+i)=v(t,5)/e(t,1+i)
1690 GOSUB 1750
1700 RETURN
1710 REM bar graph
1720 f=(ma(p)-mi(p))/32:LOCATE 14,10+p*2:PRINT STRING$(v(t,p)/f,CHR$(143))+SPACE
$(40-(v(t,p)/f));USING "####";v(t,p)
1730 RETURN
1740 REM initialiser env og ent
1750 ENV t,e(t,1),e(t,2),e(t,3):ENT t,e(t,4),e(t,5),e(t,6)
1760 RETURN
1770 REM ****************************
1780 REM *** init/restore        ***
1790 REM ****************************
1800 i=0:FOR t=1 TO 7:g=v(t,4)-v(t,3):GOSUB 1620:NEXT
1810 i=3:FOR t=1 TO 7:g=v(t,6):GOSUB 1620:NEXT
1820 RETURN
1830 REM ****************************
1840 REM *** skærm lay out       ***
1850 REM ****************************
1860 CLS
1870 TAG:r=1:FOR n=2 TO 62 STEP 19:FOR m=374 TO 228 STEP -20
1880 PLOT n*8,m,1:PRINT USING "##.&";r;rytme$(r);:r=r+1
1890 NEXT m,n:TAGOFF:FOR m=378 TO 212 STEP -20:PLOT 14,m:DRAWR 610,0,1:NEXT m:FO
R n=14 TO 578 STEP 152:PLOT n,378:DRAWR 0,-160,1:NEXT n:PLOT 624,378:DRAWR 0,-16
0,1
1900 x=6:y=15:GOSUB 1960
1910 FOR n=158 TO 78 STEP -16:PLOT 200,n,1:DRAWR 384,0,1:NEXT:LOCATE 26,21:FOR n
=1 TO 16:PRINT CHR$(208)+CHR$(255)+CHR$(208);:NEXT
1920 FOR n=1 TO 4:LOCATE n*12+14,23:PRINT n:NEXT n
1930 REM ****************************
1940 REM *** print trommer       ***
1950 REM ****************************
1960 LOCATE x,y:PRINT "1. Aben highhat
1970 LOCATE x,y+1:PRINT "2. Lukket Highhat
1980 LOCATE x,y+2:PRINT "3. Lille tromme
1990 LOCATE x,y+3:PRINT "4. Tom-tom
2000 LOCATE x,y+4:PRINT "5. Stortromme
2010 LOCATE x,y+5:PRINT "6. Koklokke
2020 RETURN
2030 REM ****************************
2040 REM *** drum chart          ***
2050 REM ****************************
2060 FOR n=1 TO 3:FOR m=1 TO 16
2070 IF p(va,m,n)<7 THEN LOCATE m*3+24,14+p(va,m,n):PRINT CHR$(254)
2080 NEXT m,n
2090 RETURN
2100 REM ****************************
2110 REM *** save/load           ***
2120 REM ****************************
2130 PRINT#2," Vælg at Save eller Load'e (S/L - ENTER for retur) : "
2140 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 2140 ELSE IF INSTR("SL"+CHR$(13),a$)=0 THEN
 2140
2150 IF a$=CHR$(13) THEN RETURN
2160 IF a$="S" THEN 2240
2170 REM load
2180 PRINT #2," Reset tape-counter and press PLAY then any key":WHILE INKEY$="":
WEND:OPENIN "!rytme-data"
2190 FOR m=1 TO 7:FOR n=1 TO 6:INPUT #9,v(m,n):NEXT n,m
2200 FOR i=1 TO 32:INPUT#9,rytme$(i):FOR m=1 TO 3:FOR n=1 TO 16:INPUT#9,p(i,n,m)
:NEXT n,m,i
2210 CLOSEIN
2220 GOSUB 1770
2230 RETURN
2240 REM save
2250 SPEED WRITE 1
2260 PRINT #2," Press REC+PLAY then any key":WHILE INKEY$="":WEND:OPENOUT"!rytme
-data"
2270 FOR m=1 TO 7:FOR n=1 TO 6:WRITE#9,v(m,n):NEXT n,m
2280 FOR i=1 TO 32:WRITE#9,rytme$(i):FOR m=1 TO 3:FOR n=1 TO 16:WRITE#9,p(i,n,m)
:NEXT n,m,i
2290 CLOSEOUT
2300 RETURN
2310 REM ****************************
2320 REM *** data                ***
2330 REM ****************************
2340 DATA 33,7900,0,31,0,15,0,15,1,31,0,250
2350 DATA 3,1,1,1,1,10
```

Space-Balls

C-64

Kuglespil lyder umiddelbart lidt dødt, hva'? Det er det også normalt, men ikke hvis spillet hedder "Space Balls". Så er det hele nemlig utroligt hurtigt og kræver virkelig koncentration: Du skal overleve på 10 sekunder!
Er du en hurtig mand med et joystick (i port 2), kan du MÅSKE vinde over spillet. Men normalt dør du hurtigt...
Du skal skyde fem kugler ned. De kører helt af sig selv og i en lang kæde.
Du overlever ved at være HURTIG. Og kun ved at være hurtigere end kuglerne, the space balls!

Peter Marino
Nykøbingvej 62
4591 Føllenslev




```
PROGRAM:   SPACE BALLS.431

 10 S=54272:POKE S+24,15
    :FOR X=49152 TO 49484:READ A
    :POKE X,A:NEXT:FOR X=832 TO 894
    :READ A
 20 POKE X,A:NEXT:FOR X=896 TO 958
    :READ A:POKE X,A:NEXT
    :FOR X=960 TO 992:READ A:POKE X,A
 24 NEXT:FOR X=1 TO 30:POKE 992+X,0
    :NEXT:V=53248:POKE 56325,25
    :POKE V+33,0
 30 PRINT"(GUL,CLR,SPACE5)PETER MARIN
    O PRESENTS(HOME,CRSR NED,
    SPACE6)>>> SPACE BALLS <<<":LI=3
    :SYS 49152
 40 FOR X=1056 TO 2024 STEP 40
    :POKE X,160:NEXT
 44 SC=0:PRINT"(HOME,CRSR NED2,
    CRSR VENSTRE6)";LI:PRINT"(HOME,
    CRSR NED,CRSR VENSTRE6)";SC;:SH=0
 46 POKE S+4,16:POKE S+1,RND(0)*255
    :POKE S+4,17:IF PEEK(56320)=127 T
    HEN 46
 48 POKE S+5,0:POKE S+6,0
 49 PE=PEEK(V+30):POKE 2045,14
    :POKE 2046,15
 55 J=PEEK(56320):IF J=111 OR J=107 O
    R J=103 THEN 60
 56 PE=PEEK(V+30):IF PE=34 OR PE=33 O
    R PE=36 OR PE=40 OR PE=48 THEN 91
 59 GOTO 55
 60 POKE V+12,PEEK(V+10)
    :POKE V+13,PEEK(V+11)
    :P2=PEEK(V+11):POKE S+4,16
    :POKE S+5,9
 61 POKE S,0:POKE S+1,100:POKE S+4,129
    :FOR X=P2 TO 0 STEP-15:POKE V+13,X
    :PE=PEEK(V+30)
 65 IF PE=80 OR PE=72 OR PE=68 OR PE=
    66 OR PE=65 THEN 70
 66 IF PE=34 OR PE=33 OR PE=36 OR PE=
    40 OR PE=48 THEN 91
 67 NEXT X:GOTO 55
 70 SC=SC+10:PRINT"(HOME,CRSR NED,
    CRSR VENSTRE6)";SC;:POKE V+13,0
    :IF PE=65 THEN POKE 2040,32
    :POKE V+39,8
 76 IF PE=66 THEN POKE 2041,32
    :POKE V+40,8
 77 IF PE=68 THEN POKE 2042,32
    :POKE V+41,8
 78 IF PE=72 THEN POKE 2043,32
    :POKE V+42,8
 79 IF PE=80 THEN POKE 2044,32
    :POKE V+43,8
 80 POKE S+4,16:POKE S+5,10
    :POKE S+1,00:POKE S,255
    :POKE S+4,129
 87 POKE V+21,PEEK(V+21)-PE+64:SH=SH+1
    :IF SH=5 THEN SH=0:SYS 49152
    :GOTO 55
 89 GOTO 49
 91 POKE 2045,32:POKE S+4,16
    :POKE S+5,90:POKE S+1,10
    :POKE S+4,129:FOR X=1 TO 50:NEXT
 92 POKE V+21,PEEK(V+21)-32
    :POKE V+12,100:POKE V+13,0:LI=LI-1
    :IF LI=0 THEN 95
 94 PRINT"(HOME,CRSR NED2,
    CRSR VENSTRE6)";LI;
    :FOR X=1 TO 1000:NEXT
    :POKE V+21,PEEK(V+21)+32:GOTO 49
 95 PRINT"(HOME,CRSR NED12,
    CRSR HOJRE10)GAME OVER";
    :FOR X=1 TO 4000:NEXT X:GOTO 30
100 DATA 32,34,192,32,6,193,120,169,
    19,141,20,3,169,192,141,21,3,88,
```

```
   96,32,152
110 DATA 192,32,207,192,32,27,193,32,
   27,193,76,49,234,169,255,141,21,
   208,169
120 DATA 52,141,0,208,141,1,208,169,
   84,141,2,208,141,3,208,169
140 DATA 116,141,4,208,141,5,208,169,
   148,141,6,208,141,7,208,169,6,141,
   32,208
150 DATA 169,180,141,8,208,141,9,208,
   169,13,141,248,7,141,249,7,141,
   250,7,141
160 DATA 251,7,141,252,7,169,5,141,
   39,208,141,40,208,141,41,208,141,
   42,208,141
180 DATA 43,208,162,1,142,192,2,142,
   194,2,142,196,2,142,198,2,142,200,
   2,202
190 DATA 142,193,2,142,195,2,142,197,
   2,142,199,2,142,201,2,96,162,0,
   188,192,2
210 DATA 192,1,208,25,188,0,208,192,
   255,208,12,169,0,157,192,2,232,
   232,224,10
220 DATA 208,231,96,254,0,208,76,173,
   192,188,0,208,192,23,208,8,169,1,
   157
240 DATA 192,2,76,173,192,222,0,208,
   76,173,192,162,1,188,192,2,192,1,
   208,25
250 DATA 188,0,208,192,229,208,12,
   169,0,157,192,2,232,232,224,11,
   208,231,96
260 DATA 254,0,208,76,228,192,188,0,
   208,192,50,208,8,169,1,157,192
280 DATA 2,76,228,192,222,0,208,76,
   228,192,169,229,141,11,208,169,
   100,141,10
290 DATA 208,169,14,141,253,7,169,7,
   141,44,208,96,174,0,220,224,119,
   208,12
300 DATA 174,10,208,224,255,208,1,96,
   238,10,208,96,224,123,208,12,174,
   10
320 DATA 208,224,23,208,1,96,206,10,
   208,96,224,107,208,3
330 DATA 76,50,193,224,103,208,244,
   76,34,193,96
340 DATA 0,24,0,0,255,0,3,255,192,7,
   255,224,15,255,240,15,255,240,31,
   255,248
350 DATA 31,255,248,63,255,252,63,
   255,252,63,255,252,63,255,252,63,
   255,252
360 DATA 31,255,248,31,255,248,15,
   255,240,15,255,240,7,255,224
370 DATA 3,255,192,0,255,0,0,24,0
400 DATA 0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,
   2,24,64,2,60,64,7,126,224,7,255,
   224,7,126
410 DATA 224,7,102,224,7,102,224,15,
   102,232,31,231,248,31,231,248,5,
   102,160
420 DATA 5,102,160,0,126,160,0,231,0,
   0,66,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
450 DATA 0,24,0,0,24,0,0,60,0,0,60,0,
   2,24,64,2,24,64,7,24,224,2,24,64,
   2,0,64
460 DATA 2,0,64
```

AMSTRAD

Skærmen krymper!

Med dette lille program kan du få en effektfuld afslutning på et spil. Rutinen kaldes, og skærmen krymper lige så stille ind til det rene ingenting.

Kenneth Bernholm
Skovvangsvej 39
4600 Køge



```
10 REM - SKAERM-KRYMP (SOFT)
20 REM
30 REM KENNET BERNHOLM, 1986
40 REM
50 RTC=639:RTL=399
60 MODE 2:LBC=1:LBL=1:LTC=1:LTL=399:RBC=639:RBL=1:
   FOR N=1 TO 200:MOVE LBC,LBL:DRAW LBC,LTL:DRAW RTC,RTL:DRAW RBC,RBL:
   DRAW LBC,LBL:LBC=LBC+1:LBL=LBL+1:LTC=LTC-1:LTL=LTL-1:RBC=RBC-1:
   RBL=RBL+1:RTC=RTC-1:RTL=RTL-1:NEXT N
```

Stati

PROGRAM: STATISTIK

```
 5 REM *** NR 263 ***
 10 REM*******************************
    ***
 11 REM INITIALISATION
 12 REM*******************************
    ***
 15 :
 20 POKE 53280,5:POKE 53281,5
 30 SC$="(CLR,SORT,RVS ON)STATISTIK
    (C) CHR E CHRISTIANSEN 1986  (RVS
     OFF)"
 40 DIM SD(1000):MI=10 E 37
    :MA =-10 E 37
 50 CL$="
                    "
 200 REM*******************************
    ***
 201 REM INDTAST TAL
 202 REM*******************************
    ***
 205 :
 210 PRINT SC$
 220 PRINT"TAST 'END' NAAR DU HAR IND
    TASTET ALLE "
 230 PRINT"DINE OBSERVATIONER(CRSR NE
    D2)"
 235 :
 240 PRINT"(SORT)OBSERVATION NR.";DT;
    "(BLAA)";
 250 INPUT A$
 260 IF LEFT$(A$,3)="END" AND DT>1
    THEN DT=DT-1:GOTO 400
 265 IF LEFT$(A$,3)="END" AND DT<=1 T
    HEN PRINT"(RØD)MINDST TO TAL"
    :GOTO 280
 270 SD(DT)=VAL(A$):A$=""
 275 DT=DT+1
 280 PRINT"(HOME,CRSR NED6)";CL$;
    "(CRSR OP)";:GOTO 240
 400 REM*******************************
    ***
 401 REM MAX MIN SPREDNING
 402 REM*******************************
    ***
 405 :
 410 FOR T=0 TO DT
 420 : IF SD(T) >MA THEN MA=SD(T)
 430 : IF SD(T) <MI THEN MI=SD(T)
 440 NEXT
 450 PRINT"(L.GRØN)STØRSTE DATA VAERD
    I =";MA
 460 PRINT"MINDSTE DATA VAERDI =";MI
 470 PRINT"SPREDNING              =";
    MA-MI
 500 REM*******************************
    **
 501 REM MIDDELTAL
 502 REM*******************************
    **
 505 :
 510 FOR T=0 TO DT
 520 : SU=SU+SD(T)
 530 NEXT
 540 MT=SU/(DT+1)
 550 PRINT"MIDDELTAAL             =";MT
 600 REM*******************************
    ***
 601 REM STANDARD AFVIGELSE
 602 REM*******************************
    ***
 605 :
 610 A=0
 620 FOR T=0 TO DT
 630 : B=SD(T)-MT
 640 : A=A+B*B
 650 NEXT
 655 PRINT"VARIANS                =";A/DT
```

s t i k

C-64

Programmet "Statistik" er uundværligt for alle, som skal behandle et stort statistisk talmateriale. Programmet, der er til en CBM-64, beregner max, min, spredning, middeltal, standardafvigelse, varians, median og relativ hyppighed for et bestemt interval!
Husk, at hvis du ønsker den relative hyppighed for een bestemt observation, skal du indtaste samme værdi i interval start og slut. God fornøjelse.

Christian E. Christiansen
Råmosevej 13, Solbjerg
4200 Slagelse

```
660 SA=SQR(A/DT)
670 PRINT"STANDARD AFVIGELSE  =";SA
675 :
700 REM*******************************
   ***
701 REM SORTER DATA
702 REM*******************************
   ***
705 :
710 FOR T=0 TO DT-1
720 : T1=T
730 : FOR T0=T+1 TO DT
740 : : IF SD(T0) < SD(T1) THEN T1=T0
750 : NEXT
760 : A=SD(T):SD(T)=SD(T1):SD(T1)=A
770 NEXT
790 :
800 REM*******************************
   ***
801 REM MEDIAN
802 REM*******************************
   ***
805 :
810 X=(DT+1)/2
820 IF X-INT(X) > .1 THEN 850
830 M1=SD(INT(X)):M2=SD(INT(X)-1)
   :ME=(M1+M2)/2
840 GOTO 860
845 :
850 X=INT(X):ME=SD(X)
860 PRINT"MEDIAN                =";ME
900 REM*******************************
   ***
901 REM RELATIV HYPPIGHED
902 REM*******************************
   ***
905 :
910 INPUT"(CRSR NED,SORT)BEREGNING A
   F RELATIV HYPPIGHED (J/N)(BLAA)";
   A$
920 IF A$="N" THEN 1100
930 IF A$<>"N" AND A$<>"J" THEN PRIN
   T "(CRSR OP3)":GOTO 910
935 :
940 INPUT"(SORT)INDTAST INTERVALSTAR
   T,SLUT(BLAA)";S,E
950 T=0
960 IF S=SD(T) THEN 980
970 T=T+1:GOTO 960
980 ET=T+1
990 IF E<SD(ET) OR ET>DT THEN 1010
1000 ET=ET+1:GOTO 990
1005 :
1010 FX=INT(ET-T)
1020 RH=FX/(DT+1)
1030 PRINT"(CRSR NED,L.GRØN)RELATIV
   HYPPIGHED    =";RH
1035 :
1040 PRINT"(SORT)NY BEREGNING AF REL
   ATIV HYPPIGHED (J/N)(BLAA)"
1045 GET A$:IF A$<>"N" AND A$<>"J" T
   HEN 1045
1050 IF A$="N" THEN 1100
1055 PRINT"(CRSR OP3)";CL$;CL$;CL$
1060 PRINT"(HOME,CRSR NED16)"
   :GOTO 940
1100 REM******************************
   **
1101 REM SLUT
1102 REM******************************
   **
1105 :
1110 PRINT"(RØD)NYE BEREGNINGER (J/N
   )"
1120 GET A$:IF A$<>"J" AND A$<>"N" T
   HEN 1120
1130 IF A$="J" THEN RUN
1140 END
```

FILM-DETEKTIV PÅ VILDE VOVER

Er du kendt i gangsterverdenen, har du sikkert hørt navne, der minder om Jack Marlow og Bugs Malloy. Førstnævnte er helten, altså dig,og som helt er du naturligvis detektiv. Bugs Malloy er skurken i **Movie.** I spillet skal du finde et kassettebånd, der ligger gemt hos overskurken Bugs. Selvfølgelig kan du ikke finde det uden hjælp, så du møder den smukke Tanya, eller er det Vanya? Tanya og Vanya er tvillingesøstre, så de ligner hinanden til forveksling, men de er ikke lige sympatiske. Tanya er god, mens Vanya er ond.

Undervejs i spillet møder du forskellige mennesker (også dyr).hvad med et password fra en papegøje?). Du kan liste forbi nogle, mens du kan skyde andre. Det kan være svært at finde ud af, hvad der er til ens fordel. Essensen i hele spillet er altså, at du skal finde det hemmelige password, der lukker dig ind i Bugs Malloys kontor. So far so good (så far, så er det godt!!).

Grafikken i **Movie** er velkendt. De rum, vores helt vandrer igennem, er set fra det ene hjørne, lidt oppe fra.



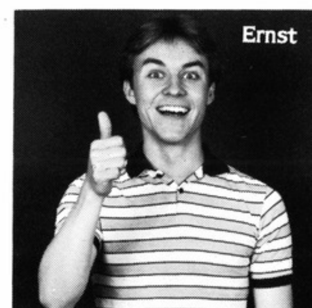
Resultatet bliver et billede som det, der kendes fra Ultimates "Knight Lore". Grafikken er fire-farvet og lavet i Mode 1. Det ser umiddelbart godt ud, men i længden kan det godt blive en lidt trist affære at se på de skærmbilleder. Jack Marlow ser en smule firkantet ud, men det er til at leve med. Styringen kan ske med joystick eller tastatur.

Når du skal samle noget op, trykker du fire, hvorefter "cursoren" hopper ned blandt ikonerne. Nu kan du så vælge den funktion, du har brug for. Samle op, smide noget, slå, tale eller noget andet.

Vælger du at tale, kommer en taleboble frem på skærmen. Så kan du skrive din besked. Lidt irriterende er dog tempoet: Det skal gå meget langsomt, ellers kan computeren ikke følge med. Lyden i spillet er ikke ophidsende. Små beep-beep lyde gør det ud for de skridt, vores helt tager, og ind imellem bliver de krydret med skud. Det undrer mig stadig, at der ikke er bedre lyd på spillene.

Spillet går lidt for langsomt. Adventure spil må ikke flyve afsted, men det er et ACTION adventure, så der måtte gerne være lidt mere skyderi og slagsmål.

Set generelt er spillet OK. Grafikken er til at leve med, og der er i spillet gåder nok til, at det ikke bliver dødkedeligt. Så mon ikke...



Grafik	9
Lyd	8
Action	8
Originalitet	9
Pris/kvalitet	8/9

ÆG I RUMMET

Alpha Omega er et softwarefirma i CRL-gruppen, som vi uden tvivl kan vente os en masse smart software fra. Til næsten ingen penge. Deres priser ligger simpelthen lige i hælene på Mastertronics, hvis de da ikke er under. Fra Alpha Omega i England har vi modtaget spillet **Space Warrior**, der er det første, vi har set fra den front. Det første indtryk er som regel det bedste. Alpha Omegas software behøver ikke at vinde ved nærmere bekendtskab, det er simpelthen værd at samle på. Reglen med at der skal "knapper" til at få et ordentligt stykke underholdende software er yt. Den forstår Alpha Omega at kringle ganske all right. **Space Warriors** er et "lær-det-selv spil". Instruktioner er der ikke noget af, men det er altså heller ikke nødvendigt. Det er simpelthen så nemt at gå til, at det er lige til at græde over.

Du loader spillet ind med store forventninger til det latterligt billige spil. Hvad har de nu fundet på? Der dukker ganske rigtigt også en sur børnetime-melodi op. Den er dog til at leve med. Børnetime-melodien ophører. Vi er nu i Wave 1. Der er 3 etager på skærmen. Etagerne er opdelt i forskellige brudstykker, og efter et kort forspil, bryder spillet ud i fuld action.

Op af jordens slatne overflade bryder et selvudklækket æggelignende rumuhyre frem. Hvad mon vi skal med det? Jo, det er dit forsvarsmiddel, dit våben. Rundt omkring dig dukker nu tilsvarende æggelignende uhyrer frem, dog i en anden farve end dig selv. Så er der dog en chance for at kende forskel. Det er nu din opgave at banke ind i disse sure uhyrer. Ja, du så ganske rigtigt. Du skal banke ind i dem, så de går i stykker. Finten ved dette er dog, at du skal ramme dem på en bestemt måde, som jeg vil lade dig selv om at finde ud af (det skal jo heller ikke være for let vel)? Når du har knækket ægget suser det til jorden, og bliver til noget uformeligt rumnoget. Dette rum-noget skal du vade i. Det er endog meget vigtigt, da de vil forvandle sig til et meget hurtigere "æg", hvis du ikke gør det. Udover det, giver de godt med points, når du har trådt på dem. Ved et tryk på fireknappen vil dit "skallede" uhyre suse op ad. Det vil sige, at du ikke skal leve resten af dine dage i bunden af skærmen. Tag kampen op igen. Du suser op mod toppen af "lagkagen" og tæver de grimme rum-uhyrer til protoner.

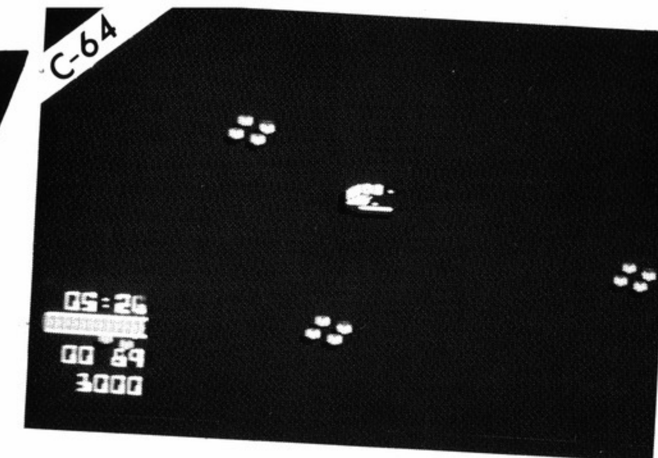
Du har kun tre liv, så det er om at bruge dem rigtigt. Jeg kan dog allerede nu afsløre, at lige som det går bedst, kommer der et rumskib susende ned fra oven. Det lyder ganske som en åbenbaring, men det er den sikre død. Hvordan mon man får kål på det?

Værs'go og spil.

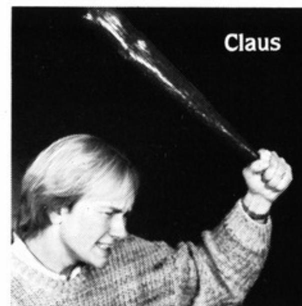
Grafik	8
Lyd	8
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10



LAVSPÆNDING FOR ALLE PENGENE



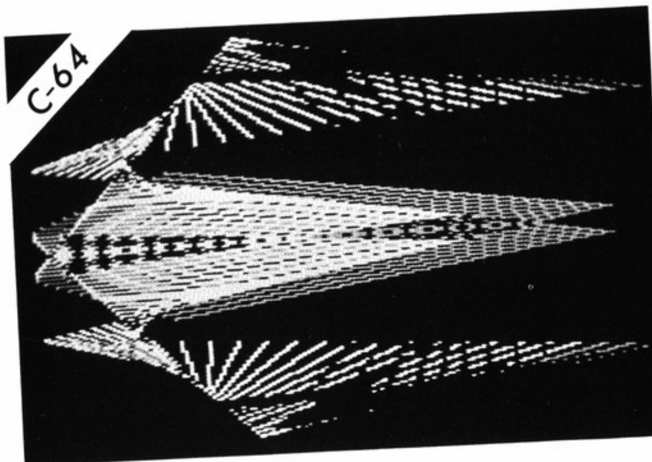
Invasioner fra det ydre rum står i høj kurs blandt softwarehusenes mere eller mindre kreative programmører. Derfor kan Durell's nye spil **Critical Mass** slet ikke komme bag på nogen, med hensyn til nye spændende og idérige forestillinger.
I spillet er den asteroide, hvorpå et omfattende energisystem er placeret, blevet besat af fremmede væsener (aliens) fra det ydre rum. Disse væsener har den helt ufattelige frækhed at kræve betingelsesløs kapitulation fra de omkringliggende kolonister. Hvis ikke deres urimelige krav bliver opfyldt, vil de infantile magtbegærlige rumvæsener aktivere energianlægget, hvorved **Critical Mass** nås, hvilket er ensbetydende med at forvandle asteroiden til et altslugende sort hul.
Fremtidsudsigterne ser med andre ord meget dunkle ud, men et lille lyspunkt kan dog skimtes i form af dig. Din mission er helt ligetil: Befri universet for de skændige forbrydere, der forsøger at lænke mennesket i et nyt undertrykkende hierakisk magtemperie.
I praksis gøres det ved at flyve rundt i en slags rumracer og skyde på de ubehagelige fremmede og selvinviterede "gæster", hvis tilstedeværelse udtrykkes i form af fjernstyrede runde miner. Særligt frygtindbydende kan disse miner så absolut ikke hævdes at være, men til gengæld er de helt uhyggeligt irriterende.
Dit rumfartøj med det let actionprægede islæt, kan godt være lidt svært at styre. Det er til stor gene, fordi du mens du jagter rumvæsener, samtidig skal undgå en hel masse miner og sten. Men dit fartøj er da heldigvis til en vis grad beskyttet mod direkte kollission. Selv om minerne mest af alt ligner runde tyggegummikugler, er de ikke helt ufarlige, så efter et stykke tids forbitret nærkamp, kan det hænde, at dit fartøj bliver helt udrangeret. I så tilfælde er du ikke andet end et lille sårbart menneske, med en jet på ryggen. Din eneste chance er nu at flyve hen til den nærmeste hangar, for at få et nyt fartøj. Undervejs risikerer du at blive fortæret af et sultent sandormeagtigt kryb, der dukker frem så snart, du står stille.
Durell har med **Critical Mass** ikke formået at skabe noget særligt spændende spil. Handlingen er tynd og ligeså er selve spillets opbygning. Du skal enten kede dig helt uhyggeligt, eller være parat til at vælte dig ind i ensformighedens velkendte verden. Det lave spændingsniveau skyldes såmænd ikke dårlig grafik eller lyd, men snarere mangel på rendyrket action og flotte effekter. Med **Critical Mass** træder endnu et nyt spil ind i middelmådighedens godt fyldte bås.


Claus

Grafik	8
Lyd	7-8
Action	9
Fængslende	6
Pris/kvalitet	7

HVEM RINGER KLOKKERNE FOR?

Nu Wave har gjort alvor af deres trussel. De har lanceret det første fra den side, og de må have vendt den forkerte side til. Ikke mindst da de hørte Mike Oldfields version af **Tubular Bells.** Nu tænker du måske, "hvorfor siger han sådan", og du skal få en forklaring. Nu Wave's seneste lancering hedder **Tubular Bells.** Klart inspireret af Mike Oldfield har de lavet et spil. Spil er måske så meget sagt, men der er da noget på kassetten, så det loader vi ind. Selve opstartsbilledet har de gjort ganske meget ud af, nemlig så godt som muligt at illustrere forsiden på Mike Oldfields **Tubular Bells.**
Når vi har loadet ind, kan vi bevæge os lidt rundt. Lad os gå til sagens kerne, selv om det næsten er flovt at forklare, hvad det er, der har lavet.
En dårlig immiteret Mike Oldfield melodi toner frem. Her har programmøren brillieret ved kun at bruge en kanal, det lyder i hvert tilfælde der henad. Noget henad en børnetimemelodi, spillet på xylofon. Tynde Ejnar. Disse syge melodier følger dig gennem hele spillet, hvis du da ikke tager dig sammen og slukker for dem.
Ja, nu sagde jeg igen spil, men det er det altså ikke. Det er en grafisk illustration, hvor du selv kan forme grafikken. Eller næsten da. Sådanne syge former og tynde farver fiser i skiftende hastigheder over skærmen. Grafikmæssigt er det en ganske god hastighed, det bevæger sig i, der kunne blive et ganske sjovt arcade game ud af den tankegang. Men det er ikke meningen med **Tubular Bells.** Du skal selv kunne skifte mellem grafikkens farve, "hale"-længde og symmetri. Det helt store punkt på dagsordenen, der helt sikkert har givet programmøren 23 grafiske orgasmer, er at du kan skifte mellem laser grafik og alm. grafik. Ja, tag dig bare til hovedet, der er ikke andet at gøre.
Laser grafikken er de samme formationer som vi kender fra den traditionelle grafik, blot i prikker, og egentlig ganske hurtig. Du har stadig mulighederne for at ændre farver, halelængde, hastighed osv. osv. Jeg ved ikke om det er en joke, eller hvad.



Hele ideen er måske ganske god som demo-software, men til et bevidst publikum er det den mest skingrende talentløse, vanvittige, sure, gale idé - jeg nogen sinde har været ude for. Kort sagt: Nu Waves pixelkanon akkompagneret af Svend Kedeligs kvartet's 5. mand, er ikke værd at vise børnene, GLEM DET!


Henrik

Grafik	8
Lyd	ha,hi,ho,ho
Spænding	00
Fængslende	03
Pris/kvalitet	(se lyd)

ÆVLE-BÆVLE EVENTYR

Hvad siger du så? Et eventyr der TALER til dig! Lyder det ikke lidt "far out"?! Jo, ikke desto mindre har Step One Software, et engelsk firma, forsøgt sig med et talende adventure. **Skull Island** kommer på kassette, og så tror du sikkert, det bliver indlæst med Pavloada, Novaload, eller lignende tapefastloadere. Men nej: Du skal, som i de gode gamle dage, sidde og vente i en evighed på, at det bliver kørt på plads i RAM'en. Absolut et minus, da der jo som sagt er flere fastloadere at vælge i mellem i dag. Der er lige lovlig lang tid til, at fikse sig en kande stærkbrygget adventurekaffe!

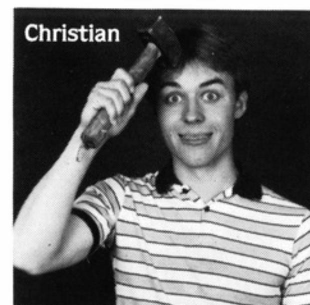
Nå, endelig er **Skull Island** loadet ind, efter en ca. 15-20 min.!



Jeg har en utrolig mistanke om, at det hele er skrevet i BASIC. Grafikken viser sig at være utrolig simpel, bygget op af de gængse grafiske tegn på Commodoren. Selve plottet er som følger: Du har, mens du rodede rundt på loftet, fundet din gamle onkels søkiste. Den viste sig at indeholde et skattekort, i bedste "Treasure Island" stil. Du tog nu afsted mod denne ø, men forliste med dit skib på nogle rev. Som den sande eventyrer du er, fik du kæmpet dig ind til en nærliggende ø, Skull Island.

Det er her eventyret begynder, med dig stående på stranden, rede til at finde skatten. Så nemt er det selvfølgelig ikke, og du går da heller ikke ret mange skridt, før du støder på de første problemer. Dem er der en hel masse af, omend ingen af dem er særligt fantasifulde. På et tidligt tidspunkt i **Skull Island** opdager du et pirat-skib i horisonten. Det nærmer sig øen.

Hvis du ikke er hurtig til at løse de respektive gåder for at komme videre, bliver du fanget og dræbt! Så enkelt er det. Den slags pressioner bryder jeg mig bestemt ikke om - man får ikke tid til at gå rundt og eksperimentere, og udforske eventyret helt i dybden, når der er en sådan tidsfrist. Absolut en bet. Ydermere er rumbeskrivelserne elendige, kun "Du er på en strand" osv. Ordforrådet er helt til grin. Man kan til nød gå med til, at ordfortolkeren, parseren, kun forstår en eller to-ords kommandoer. Men når kommandoerne er så sparsomme, som tilfældet er her, skal man enten være seende eller bare plain lucky for at finde de rigtige ord. Det eneste positive ved **Skull Island** er talen. Her har Step One Software brugt Covox Voice Master, og det lyder egentlig ganske godt. Den eneste grund til at købe spillet er altså talen, men selv det opvejer ikke den yderst dårlige grafik, den elendige parser og de usle rumbeskrivelser. Der er derfor ingen grund til at græde, hvis du går glip af **Skull Island**. Mig siger det ikke spor.



Atmosfære	5
Interaction	03
Ordforråd	5
Pris/kvalitet	6

PLANETPLØJEREN

Endnu et "skyd-først-spørgbagefter"-spil i bedste Star Wars-stil med 3D-vektorgrafik er banket på markedet. Denne gang er det Mikro-Gen, der forsøger at få adrenalinet i cirkulation hos de mest sløve spillefreaks.

Battle of the Planets er ikke Slaget på Reden, you know, dengang de beskidte englændersnuder angreb den danske flåde. Nej, nu er det galaksekrigeren Zoltar, der har erklæret dig krig i dit univers. Det er så din opgave at pløje universet tyndt i din trofaste space-jager.

Og det er faktisk ikke så lidt af en opgave, du her er sat på. Til gengæld er din rumjager også armeret til tænderne og onboard computeren er utrolig omfattende.

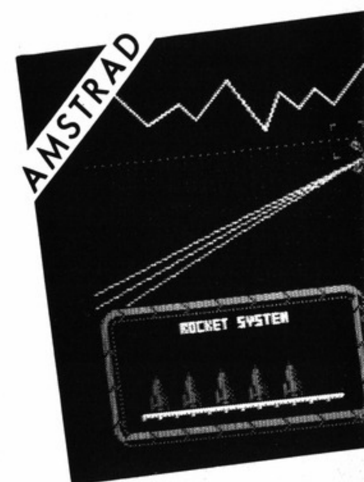
On-board computeren består af fire forskellige menuer, hvor du løbende bliver orienteret om skjoldenes, brændstoffets, raketternes og laserens tilstand. Det er altid en god ide at holde et vågent øje med menuerne, især skjoldene og brændstoffet. Ellers kan dit liv og planeternes civilisation hurtigt komme i endnu mere overhængende fare.

Til disposition i din enmands vendetta er der såvel en laserkanon som et antal neutrontorpedoer. Laserkanonen bliver hurtigt det foretrukne våben. Desværre resulterer ivrig brug af kanonen i overophedning og dermed ubrugelighed. Når laserkanonen er ude af funktion, er du tvunget til at bruge neutrontorpedoer, der placeres direkte på målet. Eneste problemer med torpedoerne er, at der kun er et begrænset antal, og nogle af de fjendtlige rumskibe er i besiddelse af sensorer, som kan spore og undvige torpedoerne. Så pas godt på laserkanonen, hvis du vil overleve mere end fem minutter!!!

Lyden i **Battle of the Planets** er ikke ligefrem noget at råbe hurra for. Man aner en vis lighed med bibs'ene fra et digitalur på halvflade batterier. Kun lige i spillets indledning gøres man opmærksom på, at Amstrad faktisk har indbygget en lydchip...

3D-vektorgrafikken er helt okay. Der bydes ikke på den helt store detaljerigdom, men når hastigheden af rotationerne, parallelforskydningerne og scaleringerne (formindskelser eller forstørrelser af figurer) tages i betragtning, kan man ikke tillade sig at brokke. Alt taget i betragtning nogle meget pæne sammensatte bevægelser. Men lad være med at sammenligne **Battle of the Planets** tredimensionelle vektorgrafik med en vis Starstrike II's ditto, for det kan programmet altså ikke bære.

I øvrigt er det heller ikke den mest oplivende todimensionelle grafik, der kan beskues på **Battle of the Planets** forskellige menuer. Der må kunne trækkes visse paralleller mellem de såkaldte neutrontorpedoer og en horde forvoksede strygejern, der er pumpet med elefanthormon?! Hvis du vil have action, går du imidlertid ikke helt galt i beyn.



Konklusionen må derfor blive, at **Battle of the Planets** er et rimeligt stykke software for de knapt så kræsne øjne og ikke mindst ører.

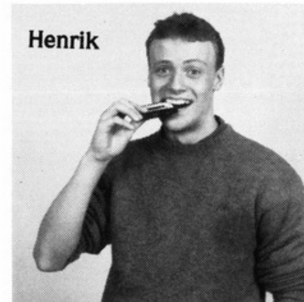
RUPERT FÅR DET GLATTE LAG



Bug Byte er et engelsk softwarehus, vi ikke har hørt for meget til hidtil. Nu har de dog bragt et spil om Rupert. Han ligner mest af alt Peter Plys, den kære lille figur, vi kender så godt. Men lad os nu bare kalde ham Rupert, så ved vi hvem, der er tale om. Lad mig indlede historien med at **Rupert Ice Castle,** som spillet hedder, tager en evighed at loade. Det er lige før, jeg vil tro, at det er programmeret i Basic. Så meget fylder det. Men hva', når det så endelig er loadet ind, så var det ventetiden værd.

Lad os først få lidt forhistorie. Jack Frost, en fyr som vi ikke kender, har en søster, der åbenbart godt kan lide at lave numre. Mens Ruperts gode venner Bingo, Edward Trunk, Algy og Badger Bill var oppe for at besøge Jack på Isslottet, frøs hun dem alle ned. Men i nøden kender man sine venner. Og Rupert har naturligvis noget "levepulver" i form af piller, der kan fryse hans fire venner op. Men det er bestemt ikke nemt. Hør bare.

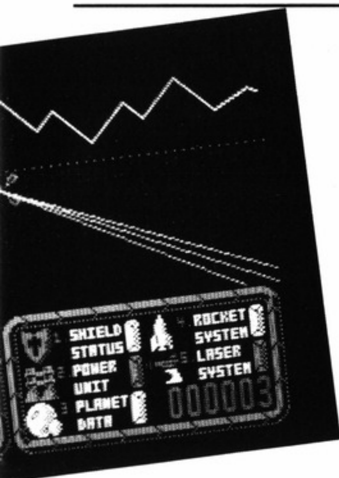
Spillet starter med en stille og rolig melodi, og vi ser Rupert stå i det første rum, hvor hans ven er frosset ned. Han står øverst til højre i skærmbilledet, og nu er det op til Rupert at redde ham. Men Jenny har gjort det til et rent helvede, for ustandselig falder der istapper ned fra loftet, og der fiser to dimser rundt på gulvet. De prøver at ramme Rupert. Hver gang Rupert bliver ramt, taber han en af pillerne, og mister et liv. Han har 4 piller til at starte med. Hvis det lykkes Rupert, trods genvordighederne, at komme igennem til sin ven, opløses slottet og man ser Rupert følge sin ven hjem til Nut Forrest. Rupert får en bonus, og skal i gang med den næste af sine venner. Hver gang han har reddet en, bliver det sværere og sværere at komme igennem. Der er en masse forhindringer, såsom fjernstyrede racerbiler, snebolde, kælke og en masse mere. Hele spillet er lavet i flot grafik, og det er ret svært at spille. Ikke nok med at du skal redde bamses 4 venner, men der er tre levels at komme igennem. Så mon ikke vi kan antyde, at du i **Rupert Ice Castle** nok kan komme på glatis?

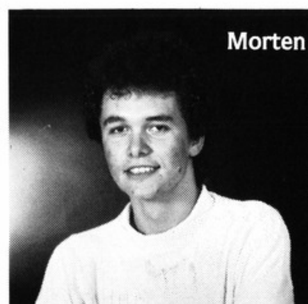


Henrik

Grafik	10
Lyd	7
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	7

RUMKNUDE A LA 3-I-1





Morten

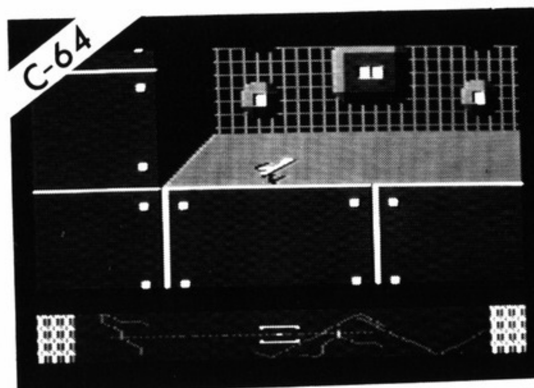
Grafik:	9
Lyd:	6
Action:	10
Fængslende:	9
Pris/kvalitet:	8

Cyborg er et dansk spil. Selvom det bliver markedsført via England af firmaet Mastertronic (MAD-serien til 59.85), er det skam lavet her i Danmark - af firmaet Kele-Line, som du også kan læse mere om på PULS-siderne.

Fordi Kele-Lines boss bor i Slangerup og fordi Slangerup ikke er langt fra København, var vi verdens første computerblad til at få **Cyborg** til anmeldelse. "Gåt initiv", og her er hvad, der blev ud af det.

Du er en ukendt rumknude, der suser rundt et sted, der forlængst er blevet gjort ubeboeligt af de grufulde krige mellem dig og "naboen". Ikke desto mindre er du stadig på skansen i din superoverlyds FXC12 Starfighter, der er lidt ramponeret efterhånden. Du er helt alene mod en kæmpe overmagt. Men prop joykæppen i port 2 og se at få pixelvriderne ud af jetmulatoren.

Spillet er, siger rygterne, i tre levels. Den knugende overmagt forhindrede mig dog desværre i at få del i morskaben på de 2 højeste levels, men sådan er der jo så meget.

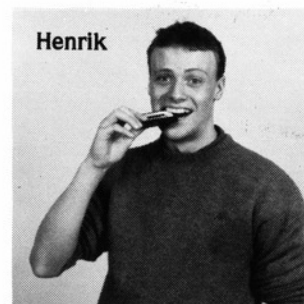


Level 1 bringer dig på overfladen af et rumskib, hvilket faktisk godt kunne være lidt Uridium-inspireret ("SOFT" 3/86). Grafikken er meget overbevisende! Her skal du skyde et ukendt antal rumskibe i smadder indtil moderskibet fiser ned og hilser på. Husk, at du også skal blæse moderskibet til atomer for at komme videre i herlighederne.

Level 2 bringer dig tunnelflyvning, der skal teste dine evner som jagerpilot. Flyv ubeskadiget gennem tunnellen.

Level 3 er et labyrintspil, hvor du skal samle stjernerne, der til sidst danner et kort. Very interesting. En såkaldt tre-i-een softwarepakke til under 60 kroner!

Grafikken i spillet er bare fed. Lyden lader en del tilbage at ønske, men hastigheden er i top. Spillet er klart pengene værd og lidt til, hvilket jeg ikke bare siger fordi, det er Made in Denmark. Det virker nemlig "udenlandsk", hele vejen igennem.



Henrik

Grafik	10
Lyd	6
Action	9
Fængslende	8
Pris/kvalitet	10

NU BRÆNDER LOKUM(OTIVET)

Det er os ikke helt ukendt, at der skal en forvreden hjerne til at lave et spil. Ikke mindre kendt er det, at der findes mange forskellige slags. Hvor tit er det imidlertid, at der er en virkelig historie bag et spil? Jo, Hewson de kan. Hewson har nemlig lige lanceret spillet **Southern Belle.**

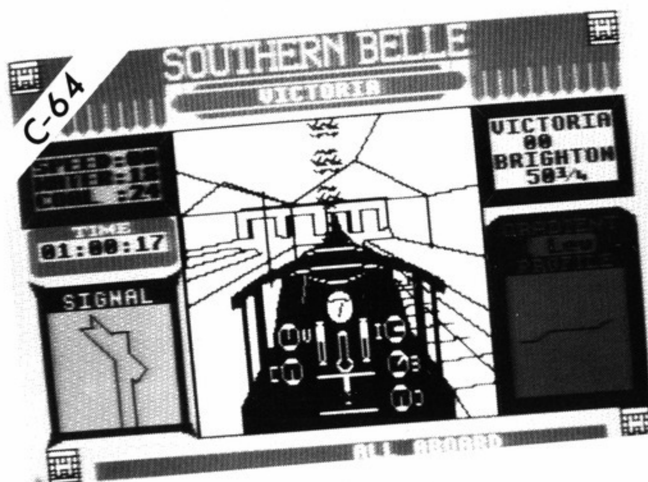
Som du sikkert kan høre, er det noget fra en western, og det er ikke helt forkert. **Southern Belle** er et lokomotiv, og er helt tilbage fra 1908. Vores historie går helt tilbage fra 1837. Da fik "The London and Brighton Railway Company" nemlig tilladelse til at oprette en jernbanelinie, der skulle løbe fra London Bridge Station til Brighton. I 1875 kom de første eksempler på "suveræn" luksus indenfor togvogne, og det kulminerede i et tog der skulle køre linien non-stop, nemlig **Southern Belle** (vores tog).

Southern Belle kørte helt frem til år 1972. Dog under navnet Brighton Belle fra året 1934. Hvis der ikke skulle laves et spil over en historie som **Southern Belle's**, hvad kan der så laves spil over?

Southern Belle fra Hewson er et damplokomotiv-simulationsspil. Spillet er lavet af 2 herrer med vidt forskellig baggrund, som du forstår. Mike Male der er den ene af hovedpersonerne bag **Southern Belle,** har flere programmer bag sig, såsom Nightflight II og Heathrow Air Traffic Control. Hans kommentar til hvorfor han nu ville lave et damplokomotiv-simulationsspil var: "Nu har jeg arbejdet på ideen i to år, og det har jo aldrig været en nem opgave at køre et damplokomotiv, så derfor er det en ideel idé til et computerspil". Det kan vi jo kun give Mike Male ret i, ikk'?

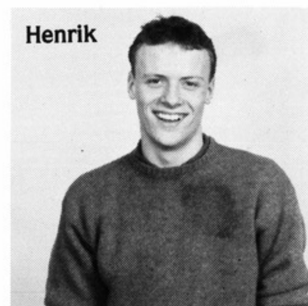
Bob Hillyer, den anden hovedperson i dette spil er først i trediverne og far til to børn. Han er, ligesom Mike, Air Traffic Control Officer i Berkshire i England. Bob har i mange år været en inkarneret togentusiast, og takket være hans indgående kendskab til toge har **Southern Belle** fået et kraftigt skub fremad m.h.t. simulationen.

Der er ikke mindre end 10 forskellige kørselsmåder. Den første er en demo-kørsel, der er god at starte med. Når du har set på at computeren har spillet en 5 min. tid, er det tid til at gå videre. Du bruger X, og returnerer til hovedmenuen. Du vælger nu nr. 1, der hedder Training Run. Denne menu skal give dig lidt indblik i hvordan man griber det hele an. Så derfor er der ikke så meget at "pille" ved. Det eneste du skal, er at lukke op for dampen, og åbne en ventil, så presset kan komme ud. Kort efter kører toget stille ud af perronen. Spillet bliver straks sværere når du har kontrol over lidt mere, og det kan du sagtens få. Du vælger stort set selv hvor svært du vil have det, indtil du mestrer spillet totalt. Så er du omkring de 80 (år altså). Du har naturligvis en masse hjælp i skærmen, der måske ikke er så spændende som vi er vant til fra de store simulations mestre, men hva'!



Midt på skærmen er lokomotivet og det viser hvordan du kører. Det ryger, viserne drejer og landskabet suser forbi.Ude til højre af skærmen kan vi øverst se endnu en indikator. Denne indikator viser hvor lang tid det er siden vi forlod Victoria station, og hvor lang tid der er til ankomsten på Brighton. Nederst ude til højre er der et måleinstrument, som jeg næppe tror fandtes på de gamle lokomotiver. En måler der måler højden på de kommende bakker. Samtidig kan vi neden under talangivelsen se en grafikkurve der angiver hældningen af den kommende kurve. Med til spillet følger en særdeles godt udarbejdet manual, samt en forklaring til hvordan et lokomotiv fungerer. Ret fedt. Jeg kun anbefale **Southern Belle.**

Til alle jer, som har tålmodigheden og tiden, er dette spil ret unikt. Grafikken er rimelig, men lyden er der ikke noget ved. Der er jo heller ikke så meget lyd på sådan et gammelt lokomotiv, bortset fra den sædvanlige stønnen fra dampen. Altså se bare og få fingrene ud og kom i gang.



Grafik	9
Lyd	6
Action	9
Fængslende	10
Pris/Kvalitet	9

PINDSVIN PÅ EVENTYR

Har du sejlet rundt i det ydre rum og tæsket sindssvage rummutationer ned længe nok til at få firkantede øjne? Ligger den sidste af de seje karatebøffer hamret solidt ned for dine fødder? Er du Bored of the Rings? Hvad så med at prøve Firebirds absolut ikke-voldelige lavprisspil **Spiky Harold.**

Til en afveksling er spillets hovedperson noget så uskyldigt som et lille pindsvin. Dog ikke et tilfældigt pindsvin. Navnet er Harold, og selvom piggene stadig er store og skarpe, er der visse ydre forskelle fra dit typiske pindsvin. Harold bevæger sig nemlig på to ben, og er ikke ligefrem langsom.

Din opgave er at hjælpe Harold med at samle et ordentligt forråd, inden det er tid for vinterdvalen. Det er således nødvendigt at besøge alle de 57 rum under hækken, som hver indeholder en bid mad til Harold. For at gøre ondt værre, har meteorologerne varslet hård frost (og som altid går profetierne jo i opfyldelse, når der loves dårligt vejr...), og Harold er nødt til at ligge i sin hule, inden der er gået 24 timer.

På sin tur rundt i rummene vil Harold komme ud for mange oplevelser, der ikke er alle pindsvin beskåret.

Spiky Harold vil møde en frygtelig bunke ting og sager, der ikke vil ham det godt og derfor må undgås. Der er kyllinger, bier, flagermus, orme, svovlskyer, spøgelser og andre slige indretninger.

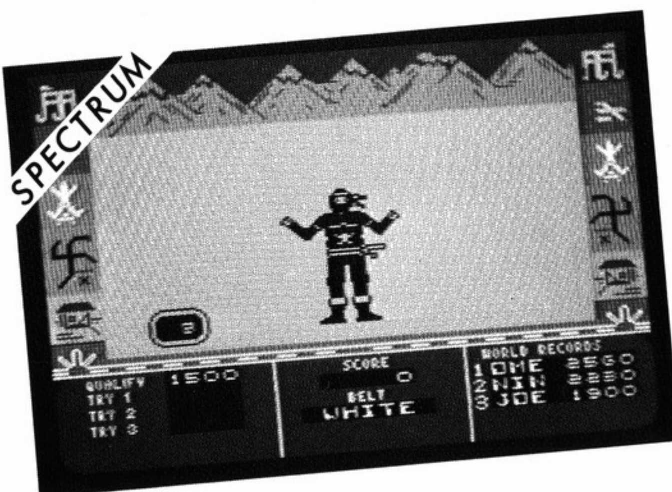
Udover maden findes der dog også nogle pindsvine-venlige sager rundt om i rummene. Der er mønter, som giver ekstra liv og ikke mindst vinglassene. Nu er et pindsvin jo ikke så stort, og derfor bliver Harold pænt animeret af sådan et glas (spillerens højre og venstre-knapper bliver midlertidigt ombyttet).

Det er altså med at gribe en Spectrum og hjælpe **Spiky Harold** ud af kniben. Vil du kunne leve med viden om at have et

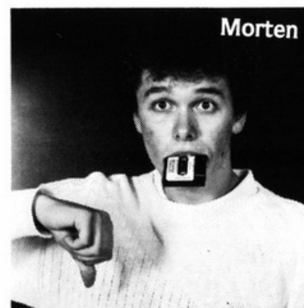


NINJA FLOP

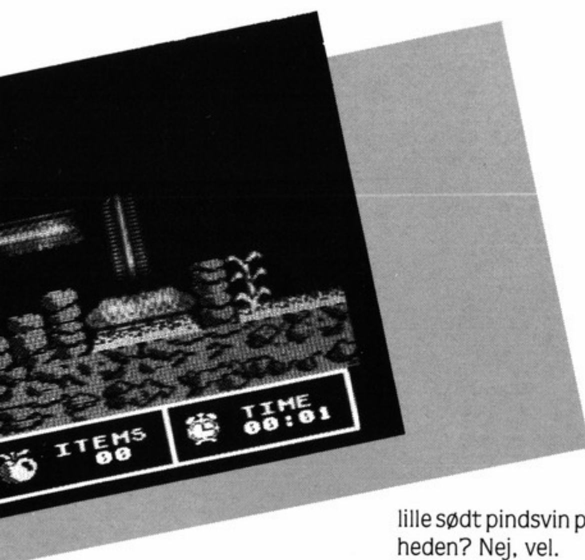
Åh nej, endnu et beatem up-spil. Nu må softwarehusene da snart være gået flere kilometer over stregen. Spillefolket kan sgu' da ikke blive ved med at få deres aggressioner ud på denne måde.
Nå, men fakta er i hvert tilfælde, at jeg er kommet i besiddelse af **Ninja Master** fra Firebirds billigserie (Silver Range).
Hvorfor det lige nøjagtig skulle gå ud over mig, er der igen, som ved (eller det er der måske alligevel, herr Rasmus).
Hvorom alt er:
Langt tilbage i historien fandtes nogle uhyrligt tapre krigere, der bar betegnelsen Ninja. At stige i Ninja graderne - endsige få titlen - var det højeste mål for mennesket.
Nu har du så chancen for at få den evige hæder bragt til huse via **Ninja Master**. Efter lidt mere end et par minutters loadingtid, står den årlige Ninjakonkurrence nemlig for døren.
I denne konkurrence gælder det så om at få gjort indtryk på landsbyens oldermænd gennem fire forskellige prøver.
For at give dig en fair chance for at vise talenterne frem, indeholder hver prøve tre forsøg. Såfremt bare et af disse forsøg er flot nok til de gamles smag (husk nu, at disse ikke er at forveksle med dine "rigtige" gamle, der nok ville foretrække, du sad og kæmpede med nogle skolebøger), har du kvalificeret dig til den næste prøvelse.
Den første prøvelse foregår i et bjerglandskab, hvor du skal forsvare dig mod pile ved hjælp af dine mesterlige sparke- og slagteknik.
Når du skal til den anden prøve (nogen, der får ubehagelige associationer om eksamen?!!), står du og ser checket ud på et stadion a la olympiadespillenes. Og det med olympiadespillene er faktisk ikke helt ved siden af. Det gælder nemlig om at hamre to af Spectrummens taster ned til chippene i turbotempo for at samle kræfter til at smadre et træstykke med et håndkantslag - men mon ikke det snarere er den stakkels Spectrum, som bliver smadret.
Vupti, nu står du ude i ørkenen med pittoreske pyramider og en rød sol samt sand så langt øjet rækker. Og hvad gør du så her? Tjoh, ved hjælp af dit trofaste (husk endelig det) Ninjasværd, skal du forsvare dig mod de dødbringende Shuriken-stjerner.
I den fjerde og sidste prøve skal du, bevæbnet med dit uundværlige blæserør, skyde beholdere ned. Hvem der kaster beholderne ind på skærmen, melder historien intet om.
Lykkes det dig at gennemføre alle disse fire prøver, vil du blive gradueret. Efter gradueringen er der så igen fire prøver mellem dig og endnu en bæltefarve-stigning. Eneste forskel er prøvernes sværhedsgrad.
Som de glade reklamefolk sikkert vil sige, er dette simpelthen SPILLET. Man får Tivolis blæserrørshal, olympiadespillet og meget mere for en utrolig billig penge. Her må vi imidlertid melde pas.



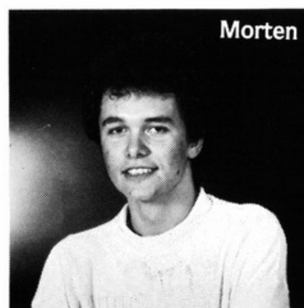
Ikke nok med,at vi aldrig har hørt om en Ninja, der slår træstykker over på stadions, som er proppet til bristepunktet med tilskuere og reklamer for Sinclair og Coca Cola. Næh, vores stakkels Ninja-ven bliver også flyttet rundt til alle mulie obskure steder. Hvis vi bifaldt den slags kommercialiseringer af ældgamle traditioner, ville vi blive slagtet af såvel Socialdemokratiets "reklame"-folk som vores læsere.
Når man spiller, får man en fæl fornemmelse af, at hvert forsøgs sværhedsgrad er baseret på en tilfældighedsgenerator - uha, uha. Selvfølgelig er spillet billigt, og programmets oprindelse er svensk, men alligevel. Lede, som vi softwareanmeldere jo er, kunne jeg også godt tænke mig at vide, hvilken landsby prøverne foregår i. Eftersom landsbyen er i besiddelse af pyramider, bjerge samt et stort stadion, må der jo også være nogle fede pubber.


Morten

Grafik:	6
Lyd:	8
Action:	6
Fængslende:	03
Pris/kvalitet:	8

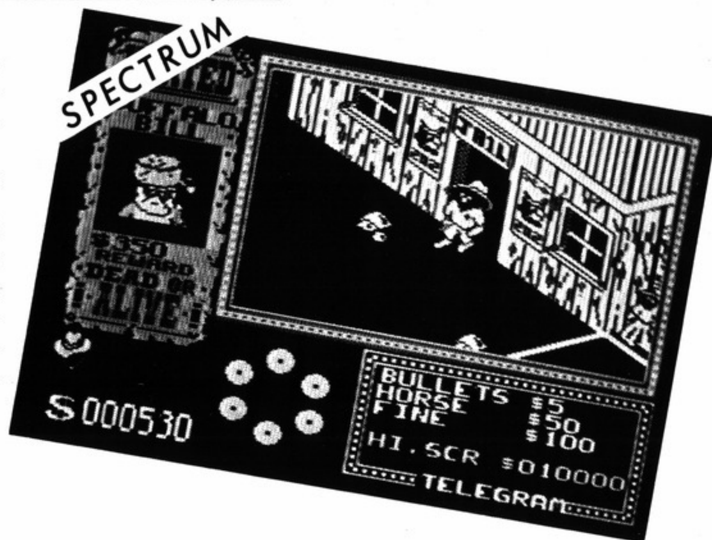


lille sødt pindsvin på samvittigheden? Nej, vel.
Spiky Harold er faktisk noget af en positiv overraskelse. På trods af sin utroligt lave pris har spillet visse kvaliteter.
De forskellige rum er helt pæne, og man har ikke været blege for at give dem nogle farver. Sprits'ne er helt okay.
Selve spilideen er set før. Men udførelsen og ikke mindst prisen (39.95) retfærdiggør et gensyn. Det er dog lidt kedeligt, at programmøren har anlagt en sådan sværhedsgrad, at han har været nødt til at udstyre **Spiky Harold** med 19 liv.
Spiky Harold er altså alt taget i betragtning ikke noget fantastisk spil, men et ganske udmærket program til de lange, grå og kedelige efterårsdage. Men regn ikke med at kunne spille programmet igen og igen. Når det en gang er løst, så er det over venstre skulder og ned i skraldespanden.

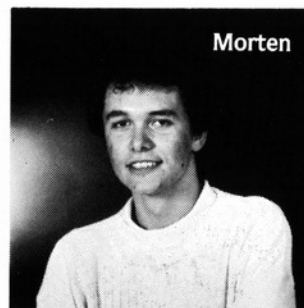

Morten

Grafik:	8
Lyd:	7
Action:	8
Fængslende:	8
Pris/kvalitet:	9

SHERIFFEN SKYDER IGEN



How' de Partners. I'm the new sheriff in town.
Mig og så min trofaste sekseløber har tænkt os at rydde denne her by for skumle banditter. Navnet er Sheriff Quickdraw, husk det folkens!
Sådan kunne indledningen til Ultimates **Gunfright** passende lyde, "oversat" til vort kære danske sprog. Og se, det lader jo til at være nye toner fra Ultimate. Der er ikke flere gåder at bryde sin hjerne med, ikke flere ting, der skal samles og ikke flere skove, der skal undersøges. Nej, nu er det kun kløen i din højre pegefinger, der gælder!
Altså slut med de suveræne (kedelige) arcade/adventures og ind på scenen med et vaskeægte shott'em up. Hvorfor mon linierne "det sku' vær' så godt, og så er det bare skidt" pludselig indtager min hjerne. Jo, for selvom overfladen er blevet fornyet og blankpoleret, er **Gunfright** stadig Ultimate på godt og ondt. Godt med hensyn til grafik, og ondt med hensyn til indhold. **Gunfright** ligner nemlig til forveksling Ultimates tidligere spil. Handlingen foregår stadigvæk tredimensionelt. Groft sagt er der ikke sket andet, end at arcade/adventurets obligatoriske skov er blevet byttet ud med nogle westernkulisser. Åh ja, - og selvfølgelig er Sabremanden blevet udstyret med en kæmpemæssig stetsonhat i John Waynestørrelse og den uundværlige Colt 45.
I selve spillet starter du med at se en hat ligge på jorden foran spjældet. Efter få sekunder dukker den kære Quickdraw så frem under hatten. Er det den eneste måde at få maxihatten på, eller bare det mexicanske hattrick? Only Ultimate knows.
Efter hatte-seancen er det nu op til dig at styre den kære sherif rundt i byen Black Rock's gader og stræder. Hvikken af de stakkels banditter, du denne gang er på sporet af, kan ses på Wanted-plakaten. Med hensyn til plakaten kunne jeg i øvrigt godt tænke mig at vide, hvorfor du skal fremskaffe skurken dead og alive. Ligegyldigt hvilken vinkel, du måtte støde ind i banditten fra, er det dig, som bliver gjort kold? Men det hører måske også til i en rigtig western??
Til din jagt har du også din trofaste ganger Panto - en kæphest, men det spiller jo ingen rolle for en ægte sheriff. Der er, stik imod al forventning, ingen håndgangne mænd at hente hjælp hos. Alt hvad du har, er flinke folk, der peger i retning af skurken, og masser af damer. Men hvad stiller man op med sådan nogle pigebørn, når man er byens sherif? Ved mindste berøring af damerne mister man en stetsonhat (et liv) og får en bøde på nogle hundrede dollars!
Din opgave er altså kort sagt at finde skurken og pumpe ham med bly - ikke noget, du ligefrem behøver være Mensamedlem for at forstå.
Gunfright er godt og svært, men er ikke særlig anbefalelsesværdigt. Når man allerede kender Nightshade som sin egen bukselomme, er **Gunfright** bestemt ikke det mest fængslende, der kan findes på butikkernes hylder. Alt hvad en hærdet Nightshade'r har tilbage, er de flotte omgivelser. - Den typiske Ultimate-følelse.
Ultimate skyder igen. Men krudtet er endnu mere vådt end før. Nu må de da snart være kvalt i al den langhalm, der bliver tærsket på samme idé? **Gunfright** er ikke andet end et stykke redesignet Nightshade, så køb den hvis du stadig kan klare mere af den skuffe. Jeg kan nok ikke.



Grafik	11
Lyd	8
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9

OVERLYD TIL UNDERPRIS

Alfa-Omega hedder et nyt software-hus i CRL-gruppen. De satser på lavpris-spil og har virkelig gjort det - **Jet Strike Mission** er en flysimulator til smid-i-nakken pris. 99 kroner koster den, og selvom der er grænser for, hvor meget du kan forlange for under 100 af de sure danske runde nogen, er kursen hårdt presset med Alfa-Omegas nye lancering.
I spillet skal du først vælge et mål. Derefter vælger du våben, der passer bedst til din mission, og så er det ellers med at komme op over skyerne. Ja, eller i det mindste et godt stykke op ad, for ellers er dine chancer for at overleve meget, meget små.
Af missioner kan du vælge mange. Der er harbour attack, submarine attack, silo attack osv. osv. Du vælger blot frit alt efter hvilket humør, du er i den dag. Husk at vælge noget, der ikke er for langt væk, så du kan få det overstået. Når den sk.. er slået, må vi hastigt videre i dagens tekst, så vi "flyver" videre (OK, den var ikke så god. - Men "hurtig"!).
Næste punkt står på tørre tæsk, underforstået til din fjende i spillet. Der er bare et men... Du må som nævnt sørge for at vælge det våben, der passer til din mission. Her har du masser af interessant isenkram en gros, lige til at vælge og vrage blandt. Hvad med f.eks. et par lystige napalmbomber? De er alletiders, hvis du skal til en kedelig fest og vil sætte lidt fut i gildet. Ellers er napalm velegnet til angreb på olie-arsenaler og militære opstillinger.
Af andre special effects fra dit armylager kan vi nævne de såkaldte jordkælvsbomber. Sådan nogle har det danske forsvar vist ikke fået spor af endnu, så deres virkning er ukendt. Men vi antager, de uden tvivl er effektive - endnu cirka 99 på en Richter-skala.
Når du har besluttet dig i våbensupermarkedet og indkøbsvognen er fuldt lastet, er du klar til Action. Real life combat action!
Eller næsten. For først skal du jo lære dit fly at kende, og jet-fly-simulator som **Jet Strike Mission** er ikke for de uerfarne. Hop ind i biografen og se "Iron Eagle" et par gange, så ved du, hvad vi snakker om. Der skal barske drenge til. En god detalje, som vi ikke har set før på fly-simulator, er den automatiske instrument-gennemgang. Den er bygget op som en demo fra en computershop, og den lærer virkelig fra sig om et flys opbygning af instrumenterne. Fedt nok.
På skærmen er en masse instrumenter. Engine temperatur, oil, engine on/off, target position, on board computer, speed, altitude, flaps og mere i samme dur for de tekniske blandt læserne. Der er nok at holde styr på, så hold hovedet koldt. Nu skal du nemlig ha' dy-

TRYK DEN AF I RUMMET

I husker sikkert alle Crazy Comets, med den fede musik og det fabuløst fede gameplay. De gode gamle dage er tilbage, og **Thrust** fra Firebird har bragt dem. Efter et stykke tids loadning, får vi et fedt nummer fra "Godfather" Rob Hubbard, der forvandler vand til vin og brød i frøers mængde (eller hvordan det nu var). Synthesizeren står ikke stille et sekund og numre som dette kan få enhver pixeldræber til at vende sig i joysticksælen.

Våbenet lades og er fyldt med dræbende elektroner, klar til at bombe enhver sprite til atomer, og du bliver ikke skuffet.

Thrust starter med at du er ude i rummet. I rummet, hvor alt er tilladt og alt kan ske. Og det gør det!

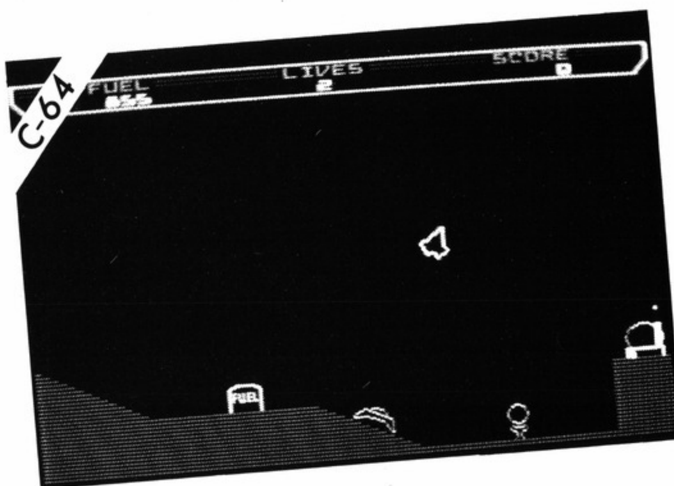
Du er den altoverskyggende fantastisk flotte og dygtige dræbende helt, som skal styre Starfighter SRX III ud i det sorte intet for at smadre fjenden. Fjenden er det Intergalaktiske Imperium, der har stationeret sig på forskellige planeter i vort fantasisystem. Modstandsgrupper har hugget flere af Imperiets starcruisere, men mangler brændstoffet til dem, og her kommer du ind i billedet. Imperiet har nemlig placeret nogle "Klystron Pods" rundt på de forskellige planeter, og de har kraften, der skal til at få Starcruiserne til at flyve. Det er disse "Klystron Pods" du skal samle fra de forskellige planeter, så vi kan få banket fjenden på flugt.

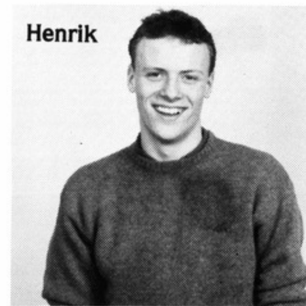
Skærmlayoutet er ganske simpelt, men ikke desto mindre lækkert. Dit rumskib og fjenden, ja alt hvad der er lavet af grafik på skærmen, er lavet i en meget let streg. Men tag ikke fejl: Der er mere i spillet, end du umiddelbart tror, og jeg blev da flere gange glædeligt overrasket. Faktisk helt bidt af **Thrust.**

Du kan til at starte med fylde lidt fuel på "dyret". Det er ikke så svært i første runde, hvor du faktisk bliver placeret lige over en benzintank. Du daler langsomt ned mod tanken, der ikke er til at tage fejl af, da der altså står "fuel" på den. Ved at trykke på "shift"-knappen kan du få lidt mindre fart på maskinen, og altså ikke risikere at smadre ind i planeten. Når du har en passende afstand fra fueltanken trykker du på "space"-tasten og en ring viser sig om rumskibet, samtidig går to fangearme ud fra det, og benzinen suges lystigt op i dit rumskib. Når tanken er tom, forsvinder den.

Når du har tanket op, er det tid til krig. Bortset fra fuel-tankene findes tre andre ting på planeterne, og de kommer igen i alle levels, bare flere og flere. Der er et forsvarsbatteri, der konstant skyder på dig. Skyd igen ved at trykke på RETURN. Så er der en Krystal Pod, som du skal samle op, og det gøres ligesom med benzinen. Når du har samlet denne Krystal Pod op, skal du bare se at komme væk, og når du er højt nok oppe, kommer du ind i næste level. Hvis du (som jeg) er en rigtig "Goldhunter", har du mulighed for at få dobbelt så meget i bonus i hver level. Der er nemlig en ting til på overfladen af hver planet: Nemlig et kraftværk. Disse kraftværker kan bruges til at slukke for fjendens forsvarsværker et kort tidsrum ved at du skyder på det. Men pas på hvis du skyder for meget, vil det smelte ned, og så har du kun 10 sekunder til at komme væk inden planeten eksploderer. Har du samlet din Krystal Pod op, er det bare om at komme væk, og hvis det lykkes, er der fed bonus. Videre til næste level.

Thrust er et suverænt spil, der kan spilles igen og igen. Rent Action Arcade, for skydefreaks og pixeldræbere. Og der er mere i spillet end jeg har nævnt her. Så kom bare i gang. God fornøjelse!

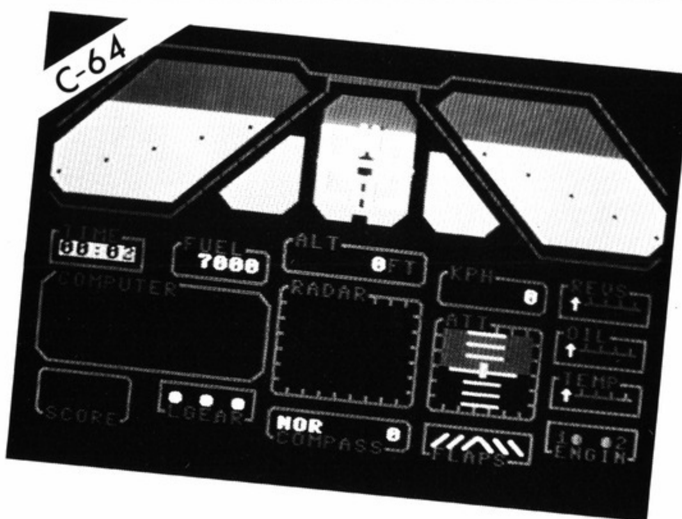


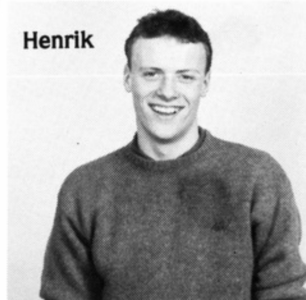

Henrik

Grafik	8
Lyd	8
Musik	10-11
Action	10
Fængslende	10
Pris/Kvalitet	10

---

ret op over 120 knob, før du flår styrestangen mod himlen. Men så er der også fri passage. Er du kommet højt nok op, gerne så højt som muligt, slår du rommen i glasset og checker, om den er fin med kompasset. Tag så lige og styr dig - ind på kursen. Kort efter vil du se, at computeren fortæller afstanden til målet mens benzinen tæller ned og tiden går. Midt i det hele, helt uventet og som et chok, brager maskingeværssalver frem af den blå himmel. Går det meget galt, får du huller i din jernfugl. Maskingeværene bliver ved. Kuglerne tæver ind i dit jernskrog og maser sig vej til dit skudsikre frontglas. Din vinge bliver skudt af og du styrter. For **Jet Strike Mission** er et svært spil. Men oplev alt det selv. Hop op på din jetdrevne rumscooter og sus i den lokale galakses computerbutik. Er du heldig, HAR de allerede fået **Jet Strike Mission**...




Henrik

Grafik	9
Lyd	8
Action	9
Spænding	9
Pris/kvalitet	10

HALLØJ PÅ HAVBUNDEN

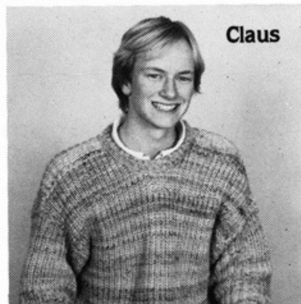
Egentligt undrer det mig, hvorfor Electric Dreams nyeste spil **Mermaid Madness** ikke er danskproduceret. Taget vores næsten sygelige stolthed og ømhed for en vis hovedrullende Havfrue på Langelinie i betragtning, er det højst mærkværdigt, hvorfor ingen dansk souvenir- og havfruefikseret programmør endnu har lavet et havfruespil. Sælge godt ville det helt sikkert, og hvis der tilmed blev spundet lidt H. C. Andersen ind i the game, ville selv kineserne sidde og spille havfruer som gale. Dog bærer **Mermaid Madness** på to punkter, præg af ikke at være lavet i Danmark. For det første har handlingen ikke det fjerneste at gøre med H. C. Andersen. Og for det andet har havfruen i spillet kun titlen, en havfrue, tilfælles med hende, der pryder Langelinie.

I **Mermaid Madness** spiller du en stor, kornfed havfrue, hvis bedre dage er langt tilbage. Men hvad hun mangler af ydre har hun til gengæld af indre. Som enhver sikkert ved, rammer kærligheden individer i alle aldersklasser, hvilket også gælder havfruer. Derfor kan det slet ikke undre nogen, at vores skrupskøre havfrue (kaldet Myrtle) falder pladask for en ung spænstig dykker, så du (Myrtle) har nogen at nyde solnedgangen og spise østers med.

Dykkeren er i virkeligheden slet ikke interesseret i din charme-offensiv, og i sin fortvivlede flugt fra dit grimme væsen, er han blevet fastklemt i et skib. Da du er at betegne som ikke blot uskøn, men også naiv, er din reaktion fluks at forsøge at redde ham. Men hvordan? Jo, havet er på grund af dets talrige klippeformationer een stor labyrint. Rundt omkring i denne labyrint ligger forskellige ting, som du skal bruge for at holde din frømand i live og befri ham. Det at hjælpe den stakkels "dykkeramour" til frihed er imidlertid ikke så nemt. For rundt omkring svømmer en lang række dyr, hvis eneste formål er at franarre dig noget energi. Dette gør, at du ikke er i stand til at bevæge dig uden at kollidere med en af fiskene. Dog må det konstateres, at disse fisk ikke er nogle, der traditionelt set bliver betragtet som særligt dødbringende eller på anden måde tærende. En søhest, en skildpadde, en aborre vil i **Mermaid Madness** tære på din ellers surt opsparede energi. Denne energi er surt opsparet, fordi du hele spillet igennem må samle den fra flasker rundt omkring på havbunden. Flaskerne indeholder en spændende form for energiholdig substans, der holder Myrtle godt kørende.

Alt i alt må det siges, at spillet på trods af den ikke særlig actionprægede havfrue, egentlig er forholdsvis morsomt. Især fordi spillet faktisk kræver en hel del omtanke, idet du som kærlighedshungrende havfrue skal bruge de rigtige ting på de rigtige steder, for at redde den udkårne. Grafikken er slet ikke så dårlig, faktisk er du selv skildret ganske sjovt, som den 102-årige gamle havfrue. Lyden er ikke noget at hidse sig op over, men da den er let kæk og frejdig, passer den godt.

Er du frisk på en rigtig omgang havfruesjov, kan jeg næsten kun anbefale **Mermaid Madness**, da spillet (på trods af, at det ikke er nogen blændende nyskabelse) er sjovt og udfordrende.



Grafik	9
Lyd	8
Spænding	9
Action	8
Pris/kvalitet	8

SKØR I BOLD



Vidste du, at PacMan slet ikke var en ost, men en tennisbold. Og at mange Spectrum-ejeres største ønske er at være en fodbold? Siger du nej??

OK, **Action Reflex** er kommet. Her er du selv en kugleskør bold, der hopper rundt på skærmfulde efter skærmfulde af udfordringer. Det hele starter med et rør, der sænkes ned fra loftet. Ud triller den yndigste lille bold - dig - og et flag. Røret bliver kørt op igen, og du er klar til start: Bolden må ud på sin farefulde færd (det er trods alt det, du har betalt for). Du kan som bold rulle til højre eller venstre samt udføre de nydeligste kraftspring. Højden af boldens hop justerer du selv med den tid, tasten holdes nedtrykket.

Action Reflex handler om tid. Men ud over at være hurtig, skal du også undgå nogle forhindringer.

Dine største fjender er naturligvis nåle og åben ild, men også andre lede sager kan finde på at chikanere den stakkels bold på det groveste. Her er ærkerivalen den store grønne frø, en rigtig grim fyr.

Efterhånden som du når lidt frem i spillet, skal du også til at tænke dig om. Vores bold kan ikke flyde, så det er nødvendigt

EN LØBSK COMPUTER

Det er åbenbart på mode, at computerne løber løbsk engang ude i en fjern fremtid. Det lyder ikke rart. Spillet her hedder **2112 AD** og kommer fra Design Design.

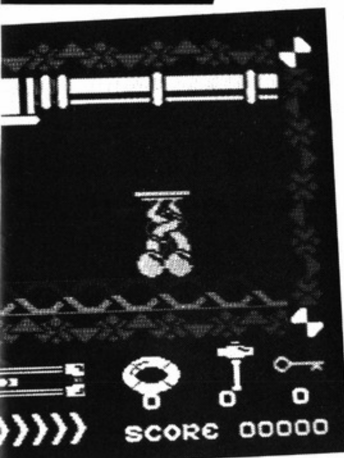
2112 AD er et adventure-program, der er, citat start: "Bygget omkring en revolutionerende ny tilnærmelse til 3D sprite grafik", citat slut.

Sammen med din hjælper, en robot hund kaldet Poddy, skal du genoprette kontrollen med computeren. Det gør du ved at finde de 10 ROM moduler, der ligger gemt i hvad-det-nu-er, du løber rundt i.

Den revolutionerende sprite grafik, som den så fantasifuldt kaldes, er ikke den eneste nyhed. Så godt som hele kontrollen af spillet sker via en række ikoner, der ligger forneden på skærmen.

Hele ideen med ikoner stammer fra Apple MacIntosh computeren. Ideen med ikonerne var, at det skulle være nemmere at bruge computeren, lære at bruge et program uden at læse manualer først. Desværre er ideen temmelig forfejlet, når man ser, hvordan de er anvendt i spil. Meningen med ikonerne må være, at man kan starte spillet med det samme (uden at læse noget), men det er ikke muligt. Ved at aktivere en af ikonerne, crashede computeren, så der måtte startes forfra. Selve handlingen i spillet er ikke speciel. Du skal finde de der ROM moduler, og jeg undres

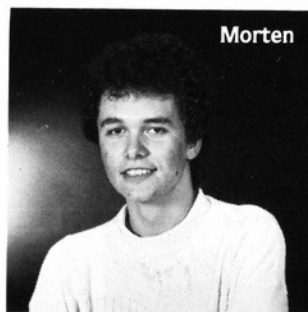
DEN



at eje en redningsvest, når du nu ikke kan hoppe over pytten. Støder du mod en glasvæg, skal du have en solid hammer, og vil du indenfor i sikkerhed i nogle af de mange rør, skal der bruges en nøgle. Alle disse rare ting kommer automatisk, når du indsamler points nok.

Grafikken i **Action Reflex** er simpel, men egentlig pænere end så mange andre Spectrum-spil. Desværre har Mirrorsoft kikset lidt med bolden: Den falder uelastisk og unaturligt.

De fleste vil nok kunne opsluges af **Action Reflex,** men kun for en kort stund. Når først du har lært spillet, dæmpes interessen en del, og de færreste vil sidde og svede oer det hele og halve år.



Grafik	9
Lyd	8
Fængslende	10
Action	8
Pris/kvalitet	9

ID-KORT TIL COMPUTEREN

- Hello Dearie.
- Hi there.
- So sorry I cannot respond.
- Why are you in my Spectrum?
- I'm so confused.
- Who are you then?
- I don't know.

Jo-jo, jeg ved det godt: Nu tror du, det rabler for din yndlingsanmelder. Især hvis jeg afslører, ovenstående er et uddrag af en samtale, jeg førte med min computer en sen nattetime. Men den er god nok - gak selv ned til din datashop og køb **ID** fra Nu Wawe/CRL.

Iøvrigt var det Spectrummen selv, der begyndte. Høflig, som jeg også kan være en gang imellem, svarede jeg, da jeg blev tituleret med et "Hello Dearie". Og så rullede snebolden ellers - jeg sad og taste-talte med datamaskinen til kl. 04.00 næste morgen.



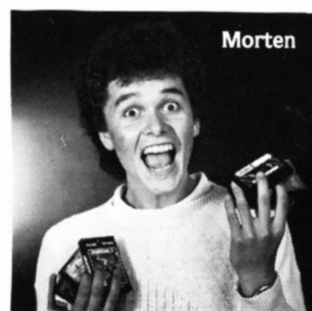
- Ignorance is tragic. My misery returns. The wages of sin is death, but the smell is good.
- Huh?
- To blaspheme is possible but to repent is illogical.
- Ok, but why's that?
- Not yet, stroll on! Use different words. E=MMC2. I'm so distant right now.
- Einstein with at little twist?
- You wash my dog and I'll knife yours.

Som du ser, kom samtalen desværre ud på et skråplan. Men kom ikke og sig, computere mangler "the human touch".

I **ID** skal du vinde maskinens tillid. Du starter med 0% og når du er nået op på ca 60%, begynder maskinen at skrive helt vildt. Værre bliver det, når du kommer op på 70%. Så skal du til at løse gåder og faktisk tænke bravt over alt, maskinen spytter ud.

ID er crazy og meget mystisk. For mange er spillet dybt totaltumpet, men jeg blev faktisk hooket. **ID** er skiftevis morsomt og enormt frustrerende/kedeligt. Men hvad kunne ellers forventes fra vanvittige Mel Croucher, manden bag også "Deus Ex Machina".

er hverken arcade, action eller adventure. Det er noget helt for sig selv og når sløret er løftet for maskinens identitet, vil et tryk på Enter-tasten få dig til at tænke på Artificial Intelligence. Men er det ikke bare fup... en velkomponeret illusion?



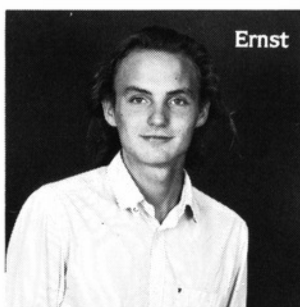
Grafik	øh, jah
Lyd	5
Fængslende	10
Kompleksitet	11
Pris/kvalitet	10

efterhånden over, at det ikke er muligt at lave en bedre "rød tråd" i sådanne programmer.

Grafikken er OK. Somme tider kan det være svært at styre en mand rundt i det rum-miljø, spillet foregår i. Grafikken er lidt ensformig, og i Design Design's iver over at lave mange detaljer i grafikken er det til tider svært at se, hvad baggrunden egentlig forestiller.

Lyden er ikke revolutionerende. Faktisk er hele spillet ret middel, og en smule kedeligt, efter min ydmyge mening.

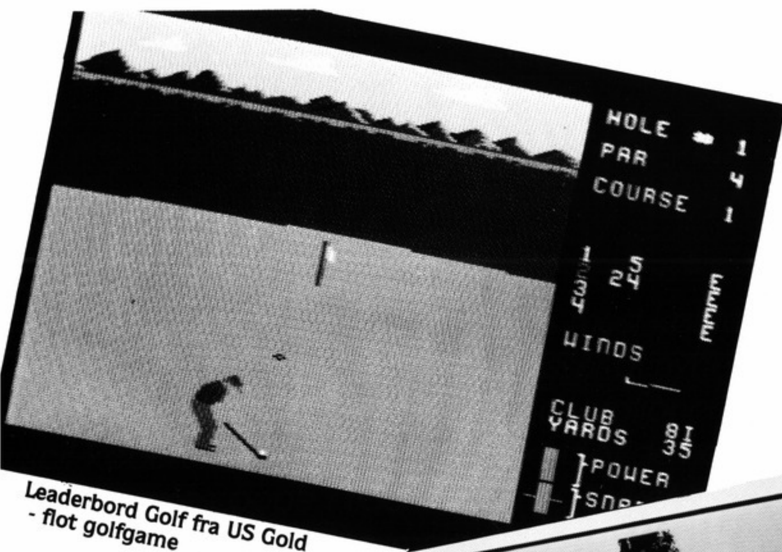
Grafik	9
Lyd	7
Action	7
Spænding	8
Pris/kvalitet	7



Månedens hitliste over Danmarks mest købte computerspil lige nu byder på masser af nyheder. Kærlige øksehug til nu-generationens spil-købere. Og tyk vejledning i køb af de hotteste games oppe i tiden. Rasmus Kirkegård Kristiansen bringer en melding...

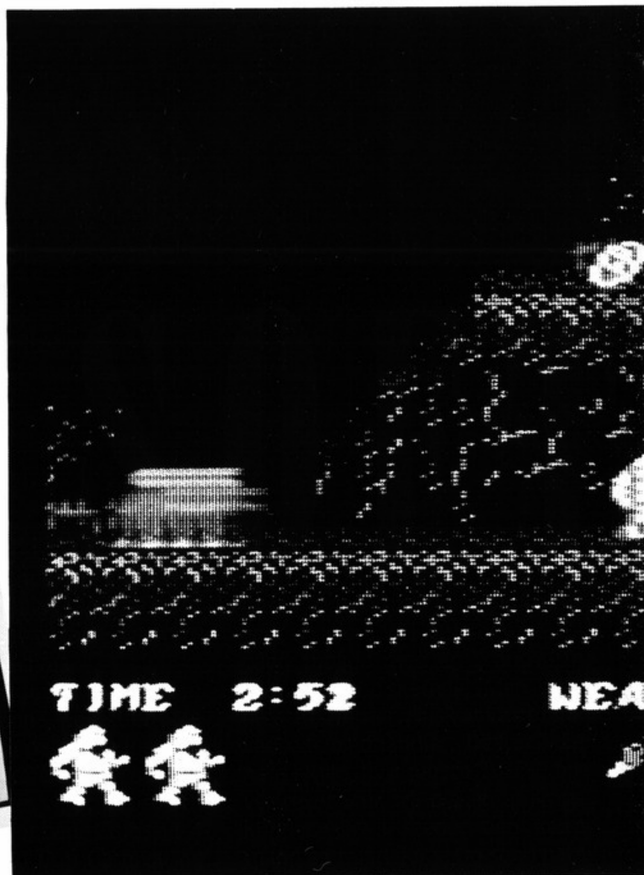


SOFT



Leaderbord Golf fra US Gold - flot golfgame


Samantha Fox Strip Poker



The battle continues. Endnu en gang er "SOFT" på pletten med landets mest råfede og allermest omfattende computerspilshitliste. Quicksoft og SuperSoft er firmaerne bag den blandede cocktail datamat-spil-spil-spil, og det er ikke småting, de her disker op med. Fæst dine øjne på TOP-25, landets førende spil-hitliste og er mekka for de tvivlrådige. Her hersker kun jungleloven - det er krig på kniven mellem hver eneste titel. En krig om at ligge øverst, at sikre sig førstepladsen på "SOFT"-listen.

En utrolig stak stærke spil kæmper bravt om Nummer 1. Alle er rent rå-gode, the best of the best. Men det blev Ghosts 'n Goblins, et af de nyeste spil i Danmark, der løb af med sejren. Her spiller du en ridder i rustning, der kæmper mod slimede genfærd og gengangere på blodets forladte kirkegård.

Skarpt forfulgt af endnu en Elite-titel, Bomb Jack, ligger Infiltrator, kamp-kamikaze spillet fra Kamerika. "SOFT" havde Infiltrator på sidste nummers forside og ønsker til lykke med sølvet i denne måned. Karatespillene International Karate og Way of The Tiger har fået en knap så flot placering denne måned. Ned fra numrene 12/13 til 16/17. Måske skyldes det, at så mange herhjemme fik navnet på The Way of The Tiger galt i halsen - nej, nej, det betyder ikke Tigerens Motorvej.

Ser vi på de enkelte lister for hver computertype, dukker der stakkevis af halvfede overraskelser op. Det eneste spil, der går igen på både hotlisterne for C64, Amstrad og Spectrum, er Samantha Fox Strip Poker. Ejerne af de nævnte maskiner må åbenbart have en fælles interesse, hvilket giver sig udslag i spillyst.

Hvem andre end de 12-årige Commmodore-nuts besvimer, når de ser Samantha Fox vride sig over computeren i sit one-woman strip-ræs? Og jævnaldrende Spectrum-freaks savler på gummitastaturet, mens frøken Fox, pixel stripper numero uno, smider kludene (eller hvad der er tilbage af dem). Damen er populær, ingen tvivl om det. Især på Spectrum-listen, hvor hun holder stand som en ægte bestseller måned efter måned.

Andre bestsellere til Danmarks hungrende stick-narkomaner er en pakke kaldet Kingsize 50. Her får du 50 spil for under 200 kroner, men så er det også ret dårlige spil. Alligevel - under fire kroner pr. spil, det er da billigt. Også selv om kvaliteten er lige til "SOFT"s grimmeste anmelderfjæs.

- Det går op, og det går ned. Sådan synger sexy Nanna, og det er ikke helt løwn, som de siger ude i de yderste af kartoffelrækkerne. Her på "SOFT" svarer vi, at det for tiden går nedad for både Colossus 4 Chess, V, World Cup Carnival og Empire. Derimod har Bomb Jack, den maskeklædte hættemand fra Gladsaxe, åbenbart en lys fremtid. Den unge mand spurter deropad med sit spil, hvor han skal samle bomber sammen, som vi andre samler æbler, når vi er på rov hos naboen.

Det var dagens ration kommentarer til den dug-aktuelle "SOFT"-sprøjter: SOFT HITS, Danmarks varmeste hotliste og den mest omfattende bitliste.

Deres udsendte, Mr. Sunshine, vender allerede i næste trykomgang tilbage med en brandvarm samling tal og skemaer. Men indtil næste nummer: Husk at være flink ved din bladhandler. Det er ikke hans skyld, hvis næste "SOFT" bliver revet væk fra disken af ivrige kunder. Giv i stedet den kære mand en hundekiks. Og send ham en rar tanke med tak fra...

Rasmus Kirkegård Kristiansen

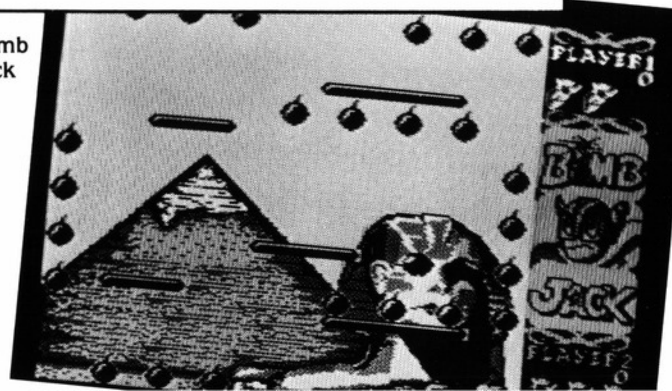


HITS



ENGLAND TOP 10:

1 (-)	Batman	Ocean
2 (-)	World Cup Carnival	US Gold
3 (6)	The Last V8	Mastertronic
4 (-)	Spindizzy	Electric Dreams
5 (-)	Thrust	Firebird
6 (-)	International Karate	System 3
7 (-)	Winter Games	Epyx
8 (8)	Commando	Elite
9 (-)	Knight Tyme	Mastertronic
10 (2)	Green Baret	Imagine


Bomb Jack

TOP 25 - de bedstsælgende spil i Danmark netop nu

1 (-)	Ghosts 'n Goblins	Elite
2 (14)	Infiltrator	American Action
3 (7)	Bomb Jack	Elite
4 (1)	Colossus 4 Chess	CDS
5 (8)	Winter Games	Epyx
6 (-)	King Size 50	Robtek
7 (-)	Samantha Fox Strip Poker	Martech
8 (-)	Leaderboard Golf	US Gold
9 (-)	Solo Flight II	US Gold
10 (-)	Knight Games	English Software
11 (-)	Green Baret	Ocean
12 (3)	World Cup Carnival	US Gold
13 (-)	Mercenary/Second City	Novagen
14 (-)	Nexus	Action
15 (5)	V	Ocean
16 (12)	International Karate	System 3
17 (13)	Way of The Tiger	Gremlin
18 (9)	Empire	Firebird
19 (-)	Summer Games I	Epyx
20 (-)	Germany 1985	PSS
21 (-)	Cauldron II	Palace
22 (-)	Equinox	Mikro-Gen
23 (-)	Boulderdash III	First Star
24 (-)	Split Personalities	Domark
25 (-)	Mission Elevator	Microgold

COMMODORE 64 TOP TI:

1 (-)	Infiltrator	American Action
2 (-)	Ghosts 'n Goblins	Elite
3 (-)	Leaderbord Golf	US Gold
4 (-)	Solo Flight II	US Gold
5 (-)	Nexus	Action
6 (-)	Empire	Firebird
7 (-)	Knight Games	English Software
8 (-)	King Size 50	Robtek
9 (8)	Samantha Fox Strip Poker	Martech
10 (8)	V	Ocean

AMSTRAD TOP TI:

1 (-)	Ghosts 'n Goblins	Elite
2 (2)	Winter Games	US Gold
3 (-)	Mission Elevator	Microgold
4 (4)	Bomb Jack	Elite
5 (-)	Jack The Nipper	Gremlin Graphics
6 (-)	Samantha Fox Strip Poker	Martech
7 (-)	Pro Tennis	Loricell
8 (3)	Batman	Ocean
9 (-)	Equinox	Mikro-Gen
10 (7)	Commando	Elite

SPECTRUM TOP 5:

1 (1)	Samantha Fox Strip Poker	Martech
2 (-)	Starstrike II	Realtime
3 (-)	Ghosts 'n Goblins	Elite
4 (-)	Batman	Ocean
5 (-)	Equinox	Mikro-Gen

C16 TOP 5:

1 (-)	World Cup Carnival	US Gold
2 (-)	King Size 50	Robtek
3 (1)	Commando	Elite
4 (-)	Bomb Jack	Elite
5 (-)	Frank Brunos Boxing	Elite

Gør-det-selv ADVENTURES



Adventures er nogle af de mest populære computerspil. Men hvad siger du til at lave dem selv...

Det er en mørk og stormfuld nat. Vinden blæser i trætoppene, og en ensom ugle tuder. Foran ligger den mystiske mose, og bag dig har du skoven med de dødelige krat. Du klamrer dig til computerens tastatur. Febrilsk løber dine fingre hen over tasterne, mens du på skærmen får stavet "inventory". Du bærer på en guldmønt.
Du kan gå nord, syd og øst.

Adventure-dillen

Adventures har de fleste prøvet. Det er computerspil, hvor du i stedet for et joystick spiller ved at taste tekst ind (på engelsk) og læse dig til handlingen. Tit kan en omgang adventure tage det meste af en god weekend, og derfor er spillene ikke i lige høj kurs hos alle. De inkamerede fans findes dog. Det er adventure-freaks, hvis mål i livet er at løse skærmens kryptiske gåder. De vil spille alle adventurespil helt færdige, og det betyder derfor mange søvnløse nætter - med dertil hørende røde øjne.
Eventyrepidemien huserer. Hvorfor? Måske fordi en del efterhånden er blevet trætte af kun at spille action-spil a la Pac-Man og Space Invaders.
Alligevel er adventures svære at blive fanget af. De ser umiddelbart keeeedelige ud, og der skal en god portion indlevelsesevne før en tekst på en skærm hensætter dig til en mørk og farlig skov. Det er ikke "kærlighed ved første bit".
Til gengæld siger de mange danske adventure-fans, at er man først hooked, bliver det svært at gå på afvænning. Eller som Christian Martensen, the Dungeon Master, siger det:
"- Eventyrspil er de eneste ordentlige spil."

Gør-det-selv adventure

Hvorfor ikke lave adventures selv? Sådan spørger mange, for ikke bare er det billigere. Det er også sjovt, og så får du lige præcis den handling, du selv vil ha'.
Desværre kræver det programmering at lave sit eget adventure - meget programmering. Og det er derfor, de mange potentielle adventure-skrivere slår bremserne hårdt i.
Det sætter "SOFT" nu en stopper for. I dette nummer og det næste lærer du selv at skrive dine helt egne adventure-spil. Kort, nemt og overskueligt - og med din egen copyright, så du selv kan sælge spillet eller dele det ud til farmor og vennerne.
Når du har lært teknikken og skrevet dit spil, modtager vi gerne annoncer på det. For hvem ved: Måske bliver det starten på din helt eget software-firma i stil med canadieren Chris Grays!

Det er nemt at gå i gang

Du starter med at tænke godt og grundigt over et tema til spillet. Det mest normale i adventurespil er at finde en skjult skat i et eventyrland og undervejs slås med drager (eller redde underskønne jomfruer). Men andre landskaber kan også bruges: Hvad med at redde et nødstedt rumskib fra tilintetgørelsen, løse en kompliceret detektiv-sag eller bygge et skib og derved slippe væk fra Robinson Crusoes ø. Er du lidt mere speciel, handler dit spil måske om at finde den lille havfrues forsvundne hoved eller slige sager.
Ideen er helt op til dig selv. I starten er det dog en god ide at blive ved det mere simple, for først skal teknikken lige læres.

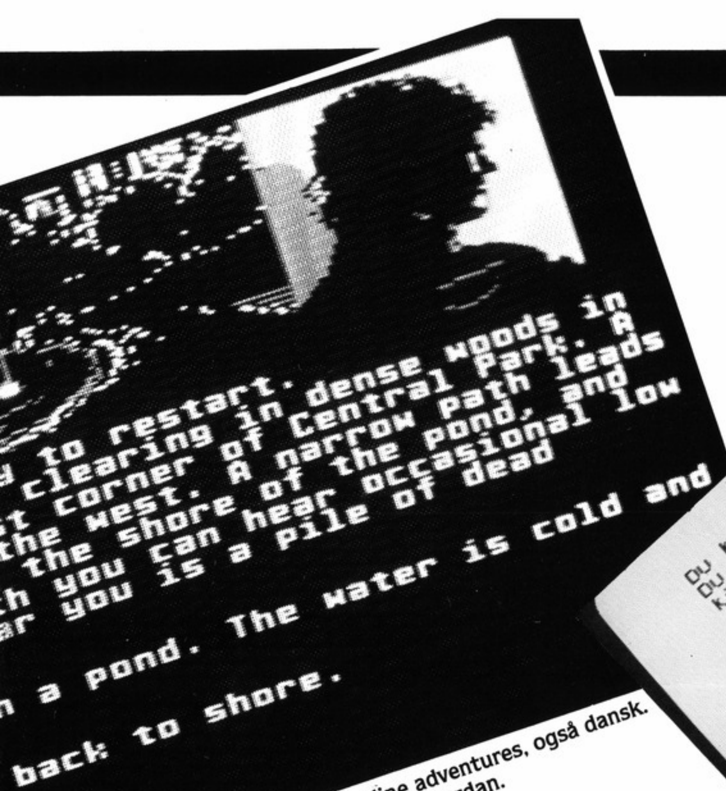
Styreprogrammet er pærelet

Du skal kende lidt til principperne i almindelig BASIC programmering. En øm skal du dog ikke være, og du behøver ikke kende et hak til den "frygtindgydende" maskinkode.
Når først du kommer i gang, er det egentlig meget nemt. Det kræver blot, du sætter dig ned og planlægger lidt i forvejen. Og her kommer du ikke udenom papir og blyant.
Inden du taster løs, skal vi se lidt på programmering. Her er styreprogrammet det første, du skal koncentrere dig om.
Det var Scott Adams, der fandt ud af, at styreprogrammer var nødvendige for at spare tid, hukommelsesplads og ærgrelser. Standard styreprogrammet vil kunne klare flere funktioner: Som sprogfortolker analyserer det, hvad spilleren taster ind, som flytteprogram bevæger det spilleren rundt i de forskellige steder (kaldet "locations" i adventure-slang), som checkprogram til points og så videre.

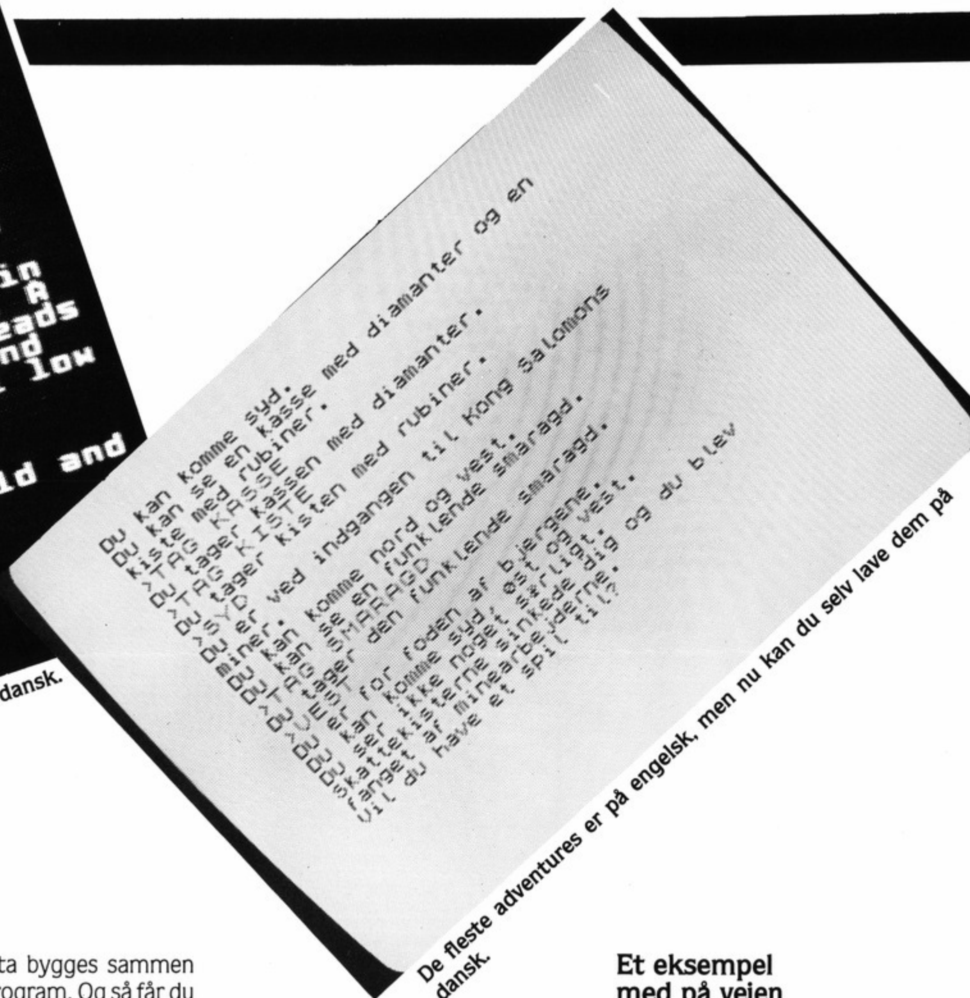
Har du først det kompakte styreprogram, lader du simpelthen hele spillets handling ligge i en stor samling data-linier i bunden. Det er her, styreprogrammet henter alle koderne og beskrivelserne til de enkelte "locations".

Et færdigt styreprogram, klar til at taste ind

I næste nummer af "SOFT" bringer vi et eksempel på et helt færdigt adventure af den slags, du selv kan lave. Programmet kører på både Amstrad, Commodore og Spectrum, og herfra får du et helt færdigt styreprogram. Meget kompakt og klar til, at du selv kan bruge det i alle dine egne adventures. Og du ændrer kun lidt, hvis der kræves nogle helt specielle funktioner, eller hvis du vil udvide antallet af ord, computeren kan forstå.
Data til styreprogrammet deler du op i fire forskellige hoved-blokke:
1 - De forskellige ting, som på en eller anden måde skal bruges til at løse adventuret (det kan f.eks. nøgler, en lap papir eller en hammer).
2 - Kommandoerne, computeren forstår, gemmes også som data (her er eksemplerne i eventyrspil på dansk i stil med TAG, SMID, UNDERSØG, AABEN, NORD, SYD, ØST og VEST).
3 - Teksten i adventurespillet ligger ligeledes i data-linier. Det kan



Lav selv dine adventures, også dansk. "SOFT" viser hvordan.



De fleste adventures er på engelsk, men nu kan du selv lave dem på dansk.

være beskrivelserne af de enkelte locations, help's osv.

4 - Endelig skal der bruges de såkaldte retnings-data. De fortæller, hvordan spillets kort er bygget op, altså hvilke locations du havner i, når du går fra andre locations. Med andre ord viser retningsdata, hvordan stederne hænger sammen eller "her går du hen, når du går ud".

Kort over området

Allerede i næste "SOFT" kan du se, hvor nemt data bygges sammen med et styreprogram. Og så får du et helt færdigt adventure med i købet, klar til at taste ind og spille løs på.

Men inden du selv begynder at lave et adventure, skal der kortlægges. Ergo river du pap og blyant til dig og tegner et kort over landskabet, du skal gå rundt i. Kortet skal ikke ligne et almindeligt landkort, men bør opbygges i store, sammenhængende firkanter. Mellem firkanterne tegner du veje, og hver firkant får den beskrivelse, der skal stå på skærmen.

Er du færdig med det, tegner du de forskellige tings placering (en hammer, en lap papir osv.). Det skal du vide for at de ting kan blive samlet op de rigtige steder.

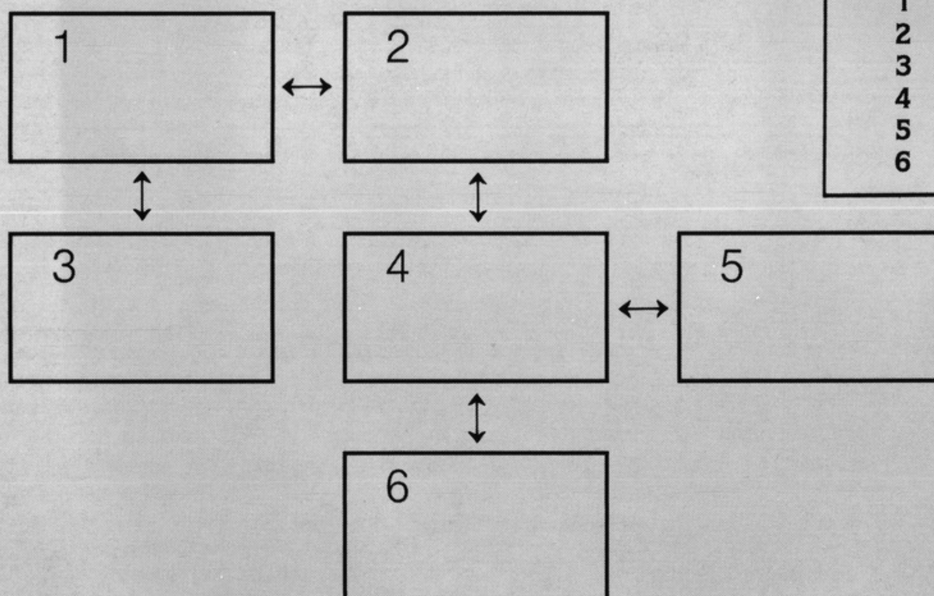
Før du går i lag med programmeringen, skal du også vælge, hvilken af dine locations (firkanterne), spilleren skal starte i. Husk også at placere forskellige dødsfælder og et punkt, når spilleren har klaret eventyret.

Et eksempel med på vejen

På figur 1 ser du et eksempel på et meget lille kort over et adventure. Det har kun 6 locations, vist som firkanter, men du kan se, hvordan det er bygget op med hensyn til retningsdata.

Hver location har sine fire data, som henholdsvis står for retningerne nord, øst, syd og vest. Oveni kommer så et locationnummer, som du sætter på umiddelbart efter, du har lavet kortet. Disse numre behøver du ikke sætte i no-

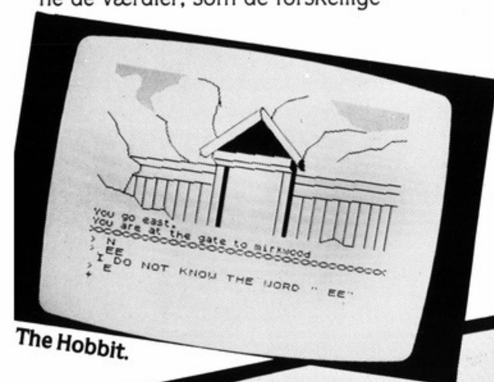
FIGUR 1.



LOCATION	NORD	SYD	ØST	VEST
1	0	2	1	0
2	0	2	0	-1
3	-2	0	0	0
4	-2	2	1	0
5	0	0	0	-1
6	-2	0	0	0

gen speciel orden, men når først de er der, må de ikke laves om.
I de fire retningsdata for hver location vil et nul ud for en af siderne betyde, at der er lukket for det varme vand - spilleren kan så ganske enkelt ikke gå i den retning.
Derimod vil alle andre tal betyde, at vejen der er åben. Og nummeret på den næste location, spilleren kommer til, kan findes ved at plusse nummeret på den location, man står i, med det relevante retningsdata.
Location nummer 1 på illustrationen har to udveje, syd og øst. For at komme til location 3, som ligger syd for location 1, skal location-nummeret forøges med 2 (fordi 1+2=3). Den location, der ligger øst for nummer 1, har nummer 2. Altså skal location-nummeret forøges med 1 (1+1=2).
Som du kan se, er retningsdata'erne de værdier, som de forskellige locations-numre skal adderes med, før den givne spiller kan entre næste location (sig bare til, hvis vi er ved at blive for videnskabelige).
Lad os lige snuppe et eksempel mere for at undgå misforståelser: I location nummer 4 kan du bl.a. gå mod nord. Og fordi den location, som ligger umiddelbart nord for nummer 4 er location nummer 2, skal retningsdataet for nord være lig -2 (fordi 4+(-2)=2). Det er ved at være slut for første halvleg af gør-det-selv kurset i adventure-programmering. Men gå ikke glip af fortsættelsen. Allerede i næste nummer vender vi tilbage med en komplet printerudskrift af et færdigt adventure. Og viser dig, hvordan du selv kan lave nogle, der er endnu bedre.

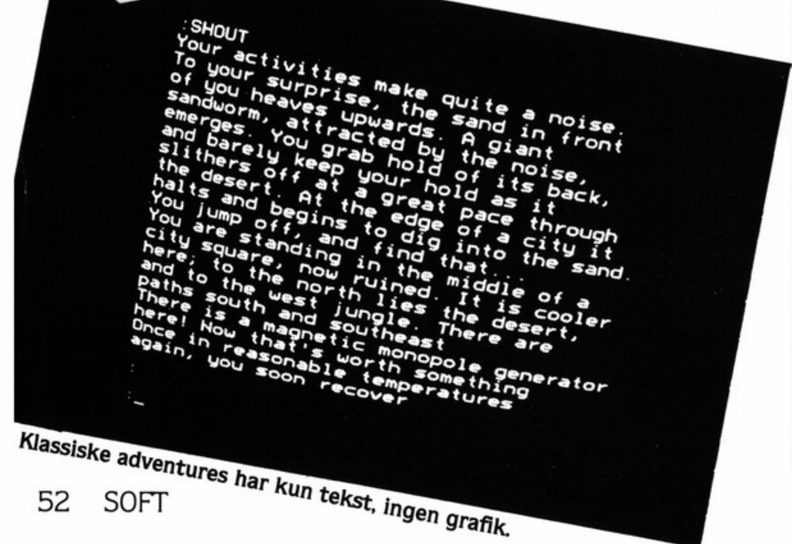
Palle Arentoft og
Rasmus Kirkegård Kristiansen



The Hobbit.



Adventures kan godt blive svære...



Klassiske adventures har kun tekst, ingen grafik.

HISTORIEN OM ADVENTURE SPILLENE

Midt i 70'erne var BASIC ikke noget, folk kendte. Dengang var det professionelle udviklingssprog FORTRAN meget brugt i erhvervskredse. FORTRAN var (er) meget vanskeligt at lære, men det til trods blev det netop det sprog, verdens første adventureprogrammer fødtes i. I dag korser man sig: FORTRAN er på alle måder uegnet til de strengbehandlingskrævende adventures.
Historiens første egentlige adventure blev skrevet af to amerikanere, Wille Crowther og Don Woods. I den oprindelige form blev spillet "Adventure" skrevet på en PDP-10 computer, en af de helt store fra DEC (Digital Equipment Corporation). Det var et FORTRAN-program på intet mindre end 300 K!
Senere blev programmet konverteret til flere andre professionelle mainframe systemer og maskiner som Commodore PET. De fleste af maskinerne havde masser af lagerkapacitet, hvor delprogrammer og data kunne ligge indtil de skulle integreres i hovedprogrammet. Derfor havde de første programmører så meget plads til rådighed, at de ikke var tvunget til at udtænke geniale programmeringsmetoder for at få plads til det omfangsrige adventure-program.
Da de mindre computere kom frem få år efter, fik en anden amerikaner imidlertid en fin ide: Hvorfor ikke overføre adventureprogrammerne til dem? Hans navn var Scott Adams, et navn der senre skulle blive kendt blandt datafreaks verden over som synonym med gode adventures til hjemmecomputerne.
Scott Adams fandt ud af, at skulle han overføre de store 300K-programmer til hjemmecomputerne, skulle der ændres noget. Dengang var hjemmecomputerne nemlig på max. 16K, så for at spare hukommelsesplads opfandt han Standard Adventure Interpreter. Det er faktisk et ret genialt adventure-styreprogram i stil med det, "SOFT" forærer læserne i næste nummer. Scotts program ville tillade ham ikke alene at lave mange forskellige adventures baseret på det samme system, men også at presse en mængde data sammen i hukommelsen på en meget lille computer.
Det første adventure, der i starten fyldte de enorme 300K, lykkedes det Scott Adams at få komprimeret til bare 16. Og det passede glimrende til de datidige mikroers hukommelsesstørrelse.
Siden da har Scott Adams været en af de ledende indenfor den kommervielle adventurebranche. Han har været ophavsmand til mange af de berømte adventures, f.eks. The Hulk, Spiderman og det sidst nye skud på den lange adventure-stamme, The Fantastic Four.

Sådan spiller du adventures

Det er ikke alt for nemt at løse de nye adventures. Det vil et kig i Commodore-bladet "COMputer" overbevise dig om, for her holder Adventure-Hjørnet til. Det er en brevkasse, hvor adventurespillerne mødes og skriver om alle problemerne. De er faktisk ikke så få.
Der er nu tre tommelfingerregler, der altid gør et adventure noget nemmere at gennemføre:
1 - Gå i alle retninger!
I mange adventures er de retninger anvist, du kan gå i, men det hænder, der er skjulte passager. Prøv altid alle muligheder.
2 - Undersøg alt!
Undersøg alle steder og ting nøje. Intet er placeret for syns skyld og de fleste objekter kan faktisk bruges til det ene eller det andet. F.eks. vil en hårnål som regel kunne bruges til at åbne låste døre, hvis du uheldigvis ikke har en nøgle på dig.
3 - Tegn altid et kort!
Du skal altid tegne et kort over spillet, for det er faktisk nemt at fare vild. Og så ville det være så ærgerligt at skulle starte helt forfra, bare fordi du ikke kunne finde hjem igen. Husk også at skrive på dit kort, hvordan du løser de problemer, der kunne opstå undervejs.
Med de par handy råd skulle du være parat til at begive dig ud på din færd, oh ædle Gandalf...

Morten Christensen og
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Paris til morgenmad, Tokyo til frokost og København til middag.

Her er en forskel, i stedet for at løbe fra monstere, er du et monster.

Hvilken er din yndlingsby? Paris? Tokyo? New York? Eller hvad med Moskva?

Ja, en lille tur til Kreml ville være sjovt. Eller bare tygge lidt på Golden Gate.

Men vent ikke en varm velkomst. De forfærdelige mennesker kan ikke lide dig, og gør alt for at ødelægge dit humør. F-111, helikoptere, politi, hæren, søværnet, luftvåbnet, alle er de efter dig.

Men klag nu ikke, for havde du ventet andet?

God appetit!!







NYHED:
Commodore 64/128

Danske brugsvejledninger.
Kun salg til forhandlere

Bånd 178,-
Disk 248,-



Kan du klare de små sving med 180 km/t uden at vælte?

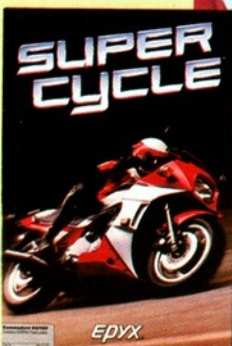
Vinden presses mod dit ansigt, og du må klamre dig fast. Du smider maskinen til højre. Asfalten skraber mod dit knæ. Baghjulet løfter sig, men i sidste øjeblik når du at tæmme dyret.

Flyt øjnene fra vejen bare et millisekund, og du får en alvorlig gang asfalteksem.

Næste sving nærmer sig. Nu presser du motorcyklen ned mod venstre. Køreren foran dig har problemer. Noget siger dig: "PAS PÅ!". Forsent, hans baghjul skrider ud. Du ser vejen forsvinde under dig. Du mærker . . . åh . . .

Telefonen ringer. Hvad, telefonen? Noget passer ikke. Du sidder på en stol. Der dufter af pizza. Computeren er tændt. Det lader til, du alligevel kan få en god nats søvn, trods alt.

Super Cycle er så realistisk, at du næsten bør have en forsikring mod "uheld".



Kun salg til forhandlere

QUICK SOFT

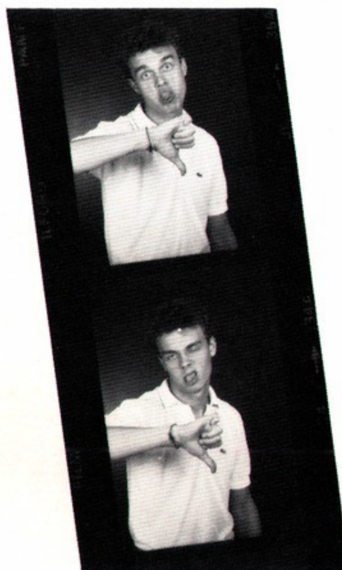
Bakkegårds Allé 9-11
1804 Frederiksberg C
Tlf. (01) 24 12 33

dsp 01-11 32 83

Kæmpe konkurrence

Gå vore anmeldere i bedene: Skær grimasser og VIND!


Se dum ud og vind 375 joystick-vanter.





Nu kan du gøre spilanmelderne kunsten efter. Din belønning? Et livs forbrug af joystick handsker!


Så meget vil folk gøre for at komme i bladet. Kan du også selv, vinder du 375 joystick-handsker.

At det er eftertragtet at være anmelder på SOFT-CHECK holdet, ved enhver. Folk vil gøre de mest skøre ting for at komme med. Som f.eks. at skære grimasser og se dumme ud for en femmer.
Slå selv op på siderne med SOFT-CHECK og check vores spilanmeldere en ekstra gang. Get it? De sætter sig faktisk frivilligt foran et kamera for at blive gjort til grin!
Nu kan du selv få chancen. Der står ikke en stilling ledig på SOFT-CHECK holdet, men vi syntes bare, det kunne være årets gag at teste landets talenter. Er de lige så skrappe til kunsten som vores egne folk? Eller rammer de helt ved siden af? Det er op til dig at bevise.

Præmierne

Fra USA har vi skaffet 375 joystick-handsker. Dem kan du læse om i "SOFT" nr. 3/86, men kort fortalt er det en gul handske, der udelukkende er designet til de mest fanatiske joystick-freaks. Den kan nemlig ikke bruges til meget andet end at holde om et joystick! Og så er "vanten" endda forstærket de rigtige steder og komplet med åndehuller til hånden, afcuttede fingre og hele dynen. Det rigtige værktøj til ham, der går op i sit joystick.
Vinder du, får du ikke een, men alle 375 joystick-handsker - nok til et langt, langt livs forbrug. Alle er størrelse 8-10 år, men så kan du jo bare håbe, dit joystick ikke får vokseværk.
Trøstpræmier har vi også tænkt på. Til de 100 "runner up's" i vores foto-konkurrence, er der computerspil i stor stil - både til Commodore, Spectrum og Amstrad.

Sådan vinder du

For at være med i kæmpe konkurrencen, skal du sende tre billeder ind af dig selv. De skal være i stil med det, vores anmeldere kan præstere: Altså grimasser til den helt store guldmedalje.
Billedserien skal bestå af følgende fotos:
1 - Et foto, hvor det spil, du ser på er det allerdårligste.
2 - Et foto, hvor spillet er so-so: Det er ikke helt i top, men heller ikke ringe.
3 - Et foto, hvor du bare er helt hooked: Spillet er GODT!!
Når du har fået taget billederne, skal du skrive dit navn bagpå og sende dem ind sammen med kuponen, du udfylder. Kuponen må godt kopieres, og du må gerne sende mere end tre billeder ind.
Vi skal have kuponen senest torsdag den 18. september 1986 kl. 12.00!
Så skynd dig at få knipset med kameraet...

Kupon - Send ind og vind

Jeg vedlægger tre billeder. De gælder for følgende spil (spilanmeldelser skal ikke vedlægges):

Det sure foto: ____________

Midt i mellem: ____________

Det glade foto: ____________

Navn: ____________

Adresse: ____________

Postnr. ________ By: ____________

Tlf.nr.: ____________

Alder: ________ Computer: ____________

Send ind
SENEST TORSDAG DEN 18. SEPTEMBER kl. 12.00
til:
SOFT Special
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærk kuverten "Kæmpe-Konkurrence"

KLIP HER

Livet er andet end bare piger



I hvert tilfælde når det nye nummer af COMputer er kommet

og i det kan du læse om:

Hvordan du kan vinde en AMIGA, den nye 64'er med GEOS, hvilken turboloader du skal købe, hvordan du tryller med 1541'eren, det nye tegneprogram til AMIGA, hvordan du laver din egen basic og selvfølgelig en hel masse tips og tricks til C128, C64, C16 og Plus 4, samt meget, meget mere.
Fås nu i kioskerne – pris 29,85.

COMputer – for DIG og din COMMODORE